CAVERNA DO SABER
Não tema a mudança em T20

TESOUROS ANCESTRAIS
Entra no robô, Shinji!

BRIGADA LIGEIRA
Os perigos da Zona Perdida

CHEFE DE FASE
Aladdin (e o gênio, é claro)!

CONTO
Uma Noite no Brejo

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 144

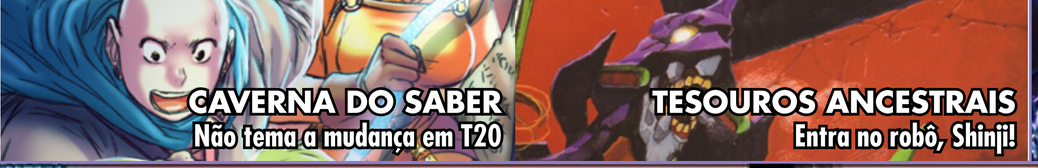
Heróis e vilões do maior RPG eletrônico de todos os tempos se enfrentam no campo de batalha

DICAS DE MESTRE
DAHLLAN, AS MEIO-DRÍADES

ENCONTRO ALEATÓRIO
A JORNADA DO RPG EM PORTUGAL

RESENHAS
GODZILLA 2 • A LENDA DE GOLEM • ÁUREOS

DISSIDIA FINAL FANTASY



CAVERNA DO SABER
Não tema a mudança em T20

TESOUROS ANCESTRAIS
Entra no robô, Shinji!

ADAPTAÇÃO
Dissidia Final Fantasy NT para 3D&T

CHEFE DE FASE
Aladdin (e o gênio, é claro)!

CONTO
Uma Noite no Brejo

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 144

DICAS DE MESTRE
DAHLLAN, AS MEIO-DRÍADES

ENCONTRO ALEATÓRIO
A JORNADA DO RPG EM PORTUGAL

RESENHAS
GODZILLA 2 • A LENDA DE GOLEM • ÁUREOS

Mentalistas treinados, mafiosos delinquentes e seus robôs gigantes em *Brigada Ligeira Estelar*

PERIGOS DA ZONA PERDIDA

CAMPEÃO

Era 12 de junho de 1993.

Meu time, o Palmeiras, não ganhava um título há 16 anos. Era difícil para a torcida inteira, mas era mais difícil para mim (e para tantos outros) porque eu havia nascido em 1976, ano do último campeonato conquistado. Eu era um filho da fila.

Naquele junho, o Palmeiras enfrentava na final o seu maior rival, o Corinthians. Eles ganharam o primeiro jogo com um gol de Viola, que se colocou de quatro na comemoração e imitou um porco (naquele tempo era uma ofensa grave, principalmente vindo do time que veio)!

Se eu disser que lembro do segundo jogo direitinho, vou estar mentindo. Mas eu lembro da minha superstição (ficar agarrado sempre na mesma almofada) e da tensão, mesmo com os três gols no tempo normal. Mesmo quando Evair correu pra marcar o gol de pênalti na prorrogação. Eu me recusava a aceitar a felicidade do título porque havia sido tanto tempo de sofrimento, tantos *quases*. E meu pai dizia sossegado no sofá: "Fica tranquilo, já é nosso".

Com o apito final, ele me enfiou no carro dele e a gente foi dar uma volta pela cidade, buzinando, gritando pros outros carros. Eu sentado no banco do passageiro, com a minha bandeira para fora da janela, o vento batendo na cara, o sentimento de ser campeão.

Ontem foi 12 de junho de 2019 e a campanha de *Tormenta20* estava prestes a atingir a marca de maior financiamento da história do Catarse. Gigantescos, colossais 792 mil reais. Era importante para mim e eu tinha dificuldades de admitir a proximidade.

São 25 anos de carreira bem-sucedida, mas é difícil VER o sucesso. Nossa vida profissional não tem campeonatos, não tem finais, não tem taças. A gente não joga pra humilhar o adversário — na maior parte do tempo trabalhamos *junto* com nossos "adversários". Normalmente não tem torcida gritanto olé.

Mas hoje sim, como diz **Marcelo Cassaro**. Hoje tem uma multidão vibrando com a gente, jogando com a gente, enchendo o estádio. Uma galera enorme que se revoltou com os anos de "o RPG morreu". De "*Tormenta* não presta". De "por que você não joga outra coisa?".

Não teve carro. Não teve meu pai.

Mas tenho certeza que se eu fechar os olhos, consigo sentir o vento na cara, a bandeira tremulando nas mãos.

O grito de campeão.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Danilo Sarcinelli, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, João Mariano, Leonel Caldela, Marlon "Armageddon" Teske, Thiago Rosa.

Arte: Dora Lauer, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Sandro Zambi, Will Walber.

Fundo de tela: Will Walber.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O céu cai com a... Tormenta?

6 Pergaminhos dos Leitores
Corre, Paladino, que as dúvidas estão pesadas!

10 Resenhas
Godzilla 2, A Lenda de Golem, Áureos.

14 Dicas de Mestre
Tudo sobre as dahllan, nossas meio-dríades.

22 Dissidia Final Fantasy NT
Heróis e vilões se enfrentam no campo de batalha.

30 Toolbox
Descrevendo sem encher o saco de ninguém.

38 Gazeta do Reinado
Capitão Náutilus chega em Hongari!

40 Caverna do Saber
A mudanças de *Tormenta 20* são menos dolorosas do que você pensa!

46 Conto
Uma Noite no Brejo, por Danilo Sarcinelli.

60 Gabinete de Saladino
Terror para morrer... de rir!

66 Encontro Aleatório
A jornada do RPG em Portugal.

72 Zona Perdida
Novos peridos em *Brigada Ligeira Estelar*!

80 Pequenas Aventuras
O problema dos goblins pode ser muito mais complicado do que parece.

82 Chefe de Fase
Cante com Aladdin e o Gênio!

86 Tesouros Ancestrais
Entra no diabo do robô, Shinji!

95 Sir Holand
Nem todo namorado é perfeito!

96 Anteriormente...
AS aventuras marítimas da Guilda do Macaco.

104 Extras
Curiosidades da Gazeta do Reinado.

A CAPA

A arte desta capa ficou por conta de **Will Walber**, que já colaborou com *Brigada Ligeira Estelar* na capa da DB 129. Desta vez, ele trouxe um pouco da variedade da fauna urbana da Zona Perdida no planeta Viskey!

Notícias do Bardo

***Skyfall*, *Tormenta20* recordista e Keanu cyberpunk!**

CAIAM OS CÉUS

O canal de YouTube sobre RPG mais popular do Brasil é a Formação Fireball. O RPG mais popular do Brasil é *Tormenta*. Disso você já sabe. O que você ainda não sabe é que eles vão unir forças.

Formado por **Bruno "Roxo" Rocha** e **Pedro "PedroK" Coimbra**, o Formação Fireball junta entretenimento e informação em vídeos no YouTube que apresentam jogos de RPG, seu cenários e suas mecânicas de forma divertida e acessível.

Em 2018, o Formação Fireball tomou um passo importante com o projeto *Skyfall*, revelando a ambição de fazer uma mesa presencial gravada e transmitida com elevado nível de produção. Após um financiamento coletivo extremamente bem-sucedido no Catarse, apresentaram a seus seguidores o mundo de Opath.

Opath estava próximo do seu auge, tanto em termos de desenvolvimento social quanto de avanço mágico e tecnológico, quando o céu literalmente caiu em suas cabeças. Isso se alinhava com profecias sobre a Era das Quedas. O problema é que as mesmas profecias dizem que a Terceira Queda será a última...

Os primeiros episódios da primeira temporada de Skyfall estão disponíveis no YouTube e tem alcançado um grande sucesso.

A maior novidade é sobre a segunda temporada. Quando os aventureiros retornarem a Opath, encontrarão um mundo baseado em outro sistema de regras. O sistema de *Tormenta20*.

É isso mesmo: a maior mesa de RPG do Brasil vai passar a usar também o maior sistema de RPG do Brasil.

Para se manter informado, siga o canal da Formação Fireball e a página da Jambô Editora.

Tudo é ainda mais lefeu

Tormenta20 parece um baile funk carioca dos anos 90: tá tudo dominado. Depois de bater todos os recordes, *T20* se tornou o maior financiamento coletivo da da história da plataforma Catarse.

Como se não bastasse, **J.M. Trevisan**, **Guilherme Dei Svaldi** e **Leonel Caldela** gravaram um NerdCast todinho sobre *Tormenta*! É muito sucesso!

Se você ainda não está fazendo parte dessa festa, corra! O arquivo de playtest já está disponível para apoiadores. Visite a página do projeto no Catarse.

Keanu 2077

Keanu Reeves se tornou o novo queridinho da internet ao ser apresentado como o novo rosto de Johnny Silverhand, o personagem mais icônico da franquia Cyberpunk.

Criado por **Mike Pondsmith**, Cyberpunk é um RPG clássico cuja versão mais famosa (*Cyberpunk 2020*) chegou a ser lançada no Brasil nos anos 90. Depois de um longo hiato (e uma edição que trocava as ilustrações por fotos de bonecos), o jogo retorna numa nova versão eletrônica produzida pela CD Projekt Red (The Witcher) e que se passa em 2077, além de uma nova versão do RPG de mesa.

Chamado *Cyberpunk Red*, o jogo será lançado no dia primeiro de agosto de 2019. Já *Cyberpunk 2077* ficou para 16 de abril de 2020.

Maracatu Atômico

Neo Guanabara é um RPG brasileiro de super-heróis, com uma sensibilidade brasileira única.

Escrito por **Arthur de Martino** (*Intergalactic Lucha Libre League*), esse cyberpunk tropicália coloca os jogadores no papel dos Perseguidores.

Entre lagartos, poderes psíquicos, ciborgues e artes marciais como capoeira elétrica ou cyber jiu-jitsu, eles enfrentam as tramoias dos Eternos enquanto tentam realizar justiça na cidade extremamente familiar de Neo Guanabara.

Mais detalhes na página do projeto no Catarse.

Você aponta, eu bato!

Depois de uma espera de mais de uma década, o lendário *Baldur's Gate 3* foi anunciado!

A tarefa de trazer a franquia de volta à vida está nas mãos do Larian Studios, o mesmo responvável pela série *Divinity: Original Sin* (que curiosamente é inspirado em *Baldur's Gate*).

Pelo trailer divulgado na E3, os vilões principais devem ser os terriveis devoradores de mentes, com seus poderes psiônicos!

Não há data de lançamento, mas o jogo está previsto para PC e para o serviço Stadia do Google.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações sagradas, estimados apoiadores da nova *Dragão Brasil* e MEUS-DEUSES-HOJE-TÁ-CHEIO-DE-PERGUNTA-CABEÇUDA-NÃO-QUERO-SABER-DE-NADA-DISSO-FUI!

— Volta aqui, Paladino, seu pamonha!

Civilização e Conhecimento

Caros editores da Dragão Brasil! *Não sei se o assunto do email está correto. Escrevo para que vocês leiam, mas não faço questão que a carta seja publicada (tampouco me oponho que seja).*

Sei que vocês estão super-atarefados e a publicação de ***Tormenta20*** *é iminente, mas espero que ainda estejamos em tempo de conversar sobre o eurocentrismo de Tanna-Toh.*

Tanna-Toh se intitula Deusa do Conhecimento, mas aparentemente despreza o conhecimento não escrito. Seu "subdomínio" são os povos civilizados, e isso costuma ser apresentado como uma consequência natural: civilizações preservam conhecimento, bárbaros são incultos. Isso faz sentido diante de uma visão europeia do mundo, e Arton é um mundo de fantasia medieval com fortes influências europeias. São elementos interessantes de se trabalhar.

Só que Tormenta *é publicado num país onde o contexto é outro. Onde culturas orais ancestrais estão hoje, diariamente, ameaçadas e continuamente esmagadas. Por diversos fatores. Mas um deles é que não há muita gente que se importe. Não há valorização da cultura indígena. Quando há uma visão "positiva" sobre eles em geral é a do mito do bom selvagem, reunindo diferentes nações, etnias, culturas, línguas, sob um estereótipo simplificado. Essas várias nações estão vivas e lutando para sobreviver diante da indiferença generalizada. A cultura africana sobrevive até hoje em nosso país, fortemente pela tradição oral, mas é geralmente vista apenas como uma seita religiosa exótica e possivelmente maligna. Os conhecimentos dos caipiras, ribeirinhos, benzedeiras, mateiros, sendo perdidos diariamente sem que quase ninguém se importe. Os formalismos da língua portuguesa são muito mais valorizados do que os milhares de anos de conhecimento preservados por essas tradições orais. E, junto, a vida de quem os preserva.*

E essa postura parece demais com a de Tanna-Toh. É naturalizada na figura de Tanna-Toh.

Não estou defendendo que Tormenta *tenha a obrigação de se posicionar, de lutar por uma causa ou coisa do gênero.*

Só acho que seria interessante repensar o uso do estereótipo "civilização = conhecimento". Se não vai se opor, que ao menos não o reforce.

Eu concordo que a crítica pode ser feita diretamente ao papel que a deusa desempenha atualmente no cenário (ainda não li A Flecha de Fogo *e espero que exista ao menos um pouco dessa crítica lá), mas é sutil. Quem faz a crítica no jogo é porque já faz no mundo real, e quem não faz no mundo real provavelmente vai apenas ter seus estereótipos reforçados em Tanna-Toh. "Conhecimento é civilização; não civilizado é bicho (domínio de Allihanna)."*

Entendo que vocês achem que eu estou exagerando. Por isso estou escrevendo. Como alguém que conviveu com indígenas no vale do Javaí, na beira do Juruena, no parque do Xingú; como alguém que ficou estupefato ao reconhecer a própria ignorância diante dos povos em seu próprio país; como alguém que admira e acredita na força de Tormenta.

Obrigado pela atenção

Muito sucesso para Tormenta20!

Breno M. P. Rocha

Muitíssimos agradecimentos por sua preocupação, Breno. De forma alguma deixaríamos de publicar uma mensagem importante como a sua.

Como bem sabe, Arton é um mundo de campanha para jogos de fantasia. É um "mundo de problemas", no melhor sentido possível, para sediar aventuras, desafios, histórias dramáticas. Mas também é um mundo de polêmica, debate, questionamentos. O conflito Tanna-Toh X Allihanna, civilização X barbárie, também existe com esse objetivo.

Uma das mudanças mais importantes em *Tormenta20* será reduzir o efeito das tendências. Bem, mal, ordem e caos ainda existem, mas sem tantos efeitos em regras, sem absolutismos. Teremos mais tons de cinza, mais dúvidas, mais decisões difíceis. Por consequência, os deuses não representam mais esses conceitos. Você pode ser leal e maligno, mas ainda devotar-se a Marah. Pode ser caótico e bondoso, mas devotar-se a Kally. Imagine as possibilidades, as motivações de um personagem assim! Estamos todos empolgados com as perguntas que vão surgir!

A cruzada dos devotos de Tanna-Toh contra o que é ignorante, inculto, não pode ser totalmente rotulada como boa ou ruim, certa ou errada — não em termos de jogo. Não se trata mais de lados certos ou errados; é simplesmente o objetivo da igreja, da deusa. Questionar a moralidade dessas ações cabe aos próprios jogadores, como você está fazendo. A catequização (forçada) de povos selvagens promovida pela Ordem de Tanna-Toh é tema importante na HQ *Dungeon Crawlers*. E sim, a preservação de antigas culturas orais tem grande destaque em *A Flecha de Fogo*.

E ainda que Allihanna seja mais lembrada como inimiga da civilização, vamos lembrar que a deusa também ergueu suas próprias nações a partir de antigas culturas bárbaras, ferais, nos Reinos de Moreania. Aqui, "não civilizado é bicho" certamente não se aplica.

Isto posto, como você bem lembra, *Tormenta* deve lembrar-se do país onde é publicado. Um país onde alfabetização, educação e cultura são deficientes. Onde se lê, em média, dois livros por ano. Onde a profissão de professor é martírio, ciência é desprezada, instituições de ensino sofrem golpes duríssimos. Neste país, achamos importante promover educação como uma causa nobre. Achamos importante a presença de uma deusa e devotos com a missão de ensinar. Tão importante quanto a preservação de culturas antigas.

— *Tormenta* tá ficando complicado, Paladina. Cheio de debates éticos. Gostava mais quando era só matar monstro, ganhar tesouro, subir de nível.

— Isso porque você é um personagem cartum bidimensional estereotipado.

— Me chamou de quê?!

Nível Baixo?

Olá Paladino, ou Paladina, ou seja lá quem estiver respondendo. Finalmente estamos com o playtest do Tormenta20, *porém confesso que estou um pouquinho frustrado. Ali estão algumas raças, classes, magias... Porém, tudo voltado para os níveis iniciais. Eu tinha como objetivo testar todos os níveis, pois assim poderia sentir na prática o sistema como um todo. E focando nos níveis iniciais, os fãs teriam pouco feedback a oferecer. Todos esses jogos baseados no D20 System mostram sua real capacidade nos níveis acima do 10. Então, teremos mais enfoque nos níveis superiores?*

Outra coisa. Mal jogo, assumo mais a função de mestre, e o playtest oferece pouquíssimo para mim. Gostaria de ter mais monstros para playtestar. Grato!

Renan Silveira

Afirmação estranha, Renan. O primeiro *Tormenta20 Playtest* (disponível para os apoiadores de nível Aventureiro ou acima na campanha *Tormenta20*) já apresenta todas as classes com habilidades até o 20º nível — não sendo, portanto, "tudo voltado para os níveis iniciais". É verdade que esta versão oferece apenas magias de nível baixo; isso acontece simplesmente porque as outras magias *ainda não existem.*

Dizer que o jogo mostra "real capacidade" apenas acima de 10º nível também é incorreto. *Tormenta20* existe para prover uma jornada completa, uma experiência de crescimento e evolução; os jogadores começam em 1º nível e então avançam (espera-se). Claro, você pode optar por começar em níveis avançados, e não estaria errado. Mas é exceção, não a regra.

Ainda assim, nada tema! Esta é apenas a versão *1.0*. Novas regras, magias e criaturas serão adicionadas em futuras versões.

— Paladina, queria jogar na campanha do Renan. Começar já em nível 10.

— Bom, deve ser mesmo prático pra quem nunca ganhou um único XP na vida...

Pegar Emprestado

Saudações Paladinos e Paladinas com um ou mais pares de braços. Achei da hora a mecânica das Origens apresentada na Caverna do Saber da edição 143. Na própria matéria é dito não ser uma invenção original de T20, tendo sido utilizada já em outros jogos.

Sei que não é nenhuma novidade ver jogos absorvendo mecânicas de outros títulos, como o caso Ars Magica/Trevas *nos idos da DB impressa. Ou mecânicas de pilhas de dados, que aparecem em* Vampiro, Shadowrun *e um milhão de outros sistemas. Minha dúvida é a respeito disso: como as leis de direitos autorais e copyright funcionam em relação a sistemas e mecânicas de publicações de RPG? Se eu estiver desenvolvendo um sistema próprio, até que ponto eu posso costurar e "pegar emprestado" elementos de outras publicações para desenvolver meu próprio jogo?*

Raulzito2112

Você tem razão, Raulzito. Tomar elementos de outros jogos é antiga tradição em *game design* — não só RPGs, mas também videogames, wargames, card games, até mesmo esportes. De quantas maneiras podemos reunir times que lutam pela posse de uma bola? Quantos personagens de videogames ganharam estatísticas de jogo individuais desde que a ideia nasceu em *Dungeons & Dragons?* Quantos jogos de tiro com visão em primeira pessoa surgiram desde *Castle Wolfenstein?*

As Origens de *Tormenta20*, como você lembra, já existem em *D&D 5ª Edição*. Também existem em seu maior concorrente no exterior, o recente *Pathfinder 2.* Todas têm o mesmo objetivo; descrever a vida do personagem antes de se tornar aventureiro. Ainda assim, os três jogos têm origens diferentes, com regras diferentes.

Atributos básicos. Vantagens/desvantagens. Pontos de vida. Perícias. Poderes. Magias. Níveis. XP. Quase impossível encontrar um RPG que seja 100% original, que não inclua um ou mais destes elementos, mesmo que com nomes diferentes. Que ofereça apenas regras inéditas, jamais vistas em outro jogo.

Existe um limite, você pergunta? Quantas regras eu posso pegar de outro jogo? Não existe uma fronteira clara, não existe uma porcentagem máxima — mas existe a regra do bom senso, a única para a qual nunca se abre exceções. Ora, se você toma quase todas as regras básicas de um único RPG, neste caso não importa quanto você mude ou acrescente. Seu jogo ainda será apenas uma cópia.

Um exemplo da vida real. Em 1979, a TSR lançou *Advanced Dungeons & Dragons* para substituir D&D. Este novo AD&D era uma evolução imensa, trazia muito mais conteúdo, mas ainda as mesmas regras básicas, os mesmos fundamentos. Tinha mais semelhanças que diferenças. Tanto que Dave Arneson, um dos autores do D&D original, moveu ação judicial contra a empresa para receber sua parte das vendas por direitos autorais. E venceu.

"Mas *Tormenta* e *Pathfinder* também são parecidos com D&D", alguém lembrará. Este é um caso especial. Ambos usam regras da Open Game License, criada no ano 2000 pelos próprios autores de *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, autorizando o uso de seu sistema de jogo. D&D 3E não existe mais, mas a OGL ainda está em efeito.

Você pensa em desenvolver seu próprio RPG? Pensa em pegar regras emprestadas? Isso não é proibido. Mas lembre-se, não faz sentido só copiar o que já existe, sem contribuir com nada, adaptar, adicionar ideias. Se um jogo não tem nada novo, por que alguém jogaria?

— Aqui, Paladina! Meu novo RPG vai ser todo original! Olha só, em vez de dados, você joga um ovo frito para cada ponto de atributo e...

— Você nem prestou atenção, né?

LENDAS LENDÁRIAS

Não dá pé

Sessão final em Lenórienn, onde o grupo tinha ido cumprir uma missão. Ao enfrentarem o vilão, este decepou a perna da personagem Toph, maga/monge. Curioso, o clérigo pergunta:

Clérigo: "Será que pé da Toph dá sorte? Vou pegar pra mim."

Bardo: "Dá nada. Se desse, não teria sido cortado."

Mestre: "Deve dar é pé-de-atleta, já que ela é monge, faz atividade física."

Bardo: "Só sei de uma coisa. A partir de agora qualquer chute da Toph vai ser voadora!"

Jefferson Tadeu Frias

Tempero da Tormenta 1

Jogando a aventura Dia de Tormenta. *A vila dos centauros queimava com fogo rubro, anormal. Os personagens derrotam uma matilha de lobos corrompidos. Um dos jogadores, interpretando um goblin samurai, cansado da batalha, anuncia:*

— Estou com fome! Vou comer um desses lobos!

— Você sabe que eles têm matéria vermelha em seus cadáveres ainda — avisa o mestre. — Foram profundamente corrompidos.

— Tenho resistência a venenos! Vou comer lobo assado nas chamas vermelhas!

Três dias depois, o goblin notou carapaça vermelha surgindo em sua pele...

• • • • • • • • • • •

Terminando a aventura Dia de Tormenta. *O grupo luta com a Odara corrompida pela Tormenta. Apesar da missão ser salvá-la, eles decidem matá-la pra ela não sofrer mais com a corrupção. Depois da batalha, um dos jogadores, um bárbaro moreau do leão, diz:*

— Eu tô cum fome! Vô comê a centaura!

— Mas você tinha a missão de resgatar ela! — diz o mestre incrédulo. — Agora vai comer?!

— Nesse caso vou comer só uma perna.

Wesley "PequenoMestre" Liberato

Regras Básicas

Estava conversando com minha esposa Melina após participar do financiamento coletivo do T20:

— Amor, comprei um livro novo de Tormenta!

— Legal, é continuação daquele outro? (Referindo-se a A Flecha de Fogo.*)*

— Não, esse é do jogo, é um livro de regras básicas.

(Escuto ela engasgar no outro cômodo.)

— REGRAS BÁSICAS?! FAZ VINTE ANOS QUE VOCÊ JOGA ISSO E AINDA NÃO APRENDEU AS REGRAS BÁSICAS?!?!

Thiago Cruz, jogador experiente de Tormenta, São José dos Campos/SP

GODZILLA II

Longa vida ao rei dos monstros

Em 2014 tivemos uma nova versão do maior monstro de todos, Godzilla, em uma filme americano dirigido por Gareth Edwards, que não fez feio. Uma das reclamações era que o Godzilla aparecia pouco, que o público queria ver mais briga de monstro gigante.

Essa reclamação foi ouvida e levada em consideração pelo diretor desta sequência, **Michael Dougherty**, responsável também pelos ótimos *Contos do Dia das Bruxas* (2007) e *Krampus: O Terror do Natal* (2015). *Godzilla II: Rei dos Monstros* tem tudo que os fãs de kaijus queriam: as melhores brigas entres monstros gigantes, os melhores monstros gigantes e um dos melhores (e o maior) Godzilla da história do cinema.

Em *Godzilla II: Rei dos Monstros* (o "II" foi colocado no título nacional), o mundo sabe que existem monstros gigantes e o confronto do protagonista com os MOTUs aconteceu cinco anos atrás, deixando muitas cicatrizes e consequências. A população, os governos e os militares têm medo de novos monstros surgirem, e cobram da organização Monarca (que estuda e cuida dos titãs) que tomem uma atitude e exterminem-nos antes que eles acordem e mais catástrofes aconteçam.

Os cientistas da organização argumentam que os titãs tem uma função no mundo e que acreditam que alguns deles são benévolos (o que ninguém além deles acredita).

No meio dessa discussão o pior de todos os titãs desperta — o "rei" Ghidorah, um imenso dragão de três cabeças. Daí pra frente, todos os planos e previsões vão pro ralo e a definição de "catástrofe" é atualizada. Godzilla surge para enfrentar Ghidorah e não está sozinho. Ghidorah também não.

E a parte mais sensacional do filme está aí, no surgimento e no combate dos monstrões, fazendo homenagens aos filmes antigos do gênero.

O roteiro pode não ser o melhor do mundo, mas serve para mostrar o que queremos com perfeição, e os personagens humanos estão lá para que possamos acompanhar a história de uma forma concisa. O que queremos ver nesse filme é... o Godzilla mostrando porque é o maior dos monstros e é isso que temos. O Rei dos Monstros tem as melhores cenas do filme, interage com os humanos, faz entradas impressionantes e luta como nenhum outro monstro. Além dele, Mothra tem um excelente destaque.

Michael Dougherty conseguiu fazer um filme impressionante, com a dose certa de realismo e credibilidade, muito mais do que se esperaria de um filme desse tipo. E o resultado final é uma aventura tão fantástica e épica, que os estúdios já confirmaram o próximo filme da franquia, que também será capitaneado por Dougherty: Godzilla vs. Kong, previsto para 2020.

O difícil vai ser decidir para quem torcer...

ROGERIO SALADINO

A LENDA DE GOLEM

Cuidado com o que você pede

Uma bela surpresa: por ser um filme alternativo, uma produção israelense, sem nenhum nome famoso, não se esperava que *The Golem* (2018) fosse exibido nos cinemas, para o grande público, no Brasil. Mas a distribuidora Paris Filmes resolveu apostar.

A Lenda de Golem (o título nacional quis dar um destaque para o elemento folclórico da trama) foi dirigido pela dupla responsável pelo interessante *Jerusalém* (2015), os irmãos **Doron** e **Yoav Paz**, e narra os eventos que se passam em uma comunidade judaica na Lituânia do século 17.

A comunidade, extremamente fechada, consegue levar sua vida pouco afetada pela praga que assola as regiões vizinhas, o que não é visto com bons olhos. Moradores das terras próximas os acusam de serem bruxos e de usarem a doença para matá-los, liderados por um homem cuja própria filha está doente e prestes a morrer. A curandeira da comunidade se oferece para salvar a criança, mas o pai ameaça que, se a filha morrer, ele irá matar a todos da comunidade.

Hanna, uma mulher com uma grande sede por conhecimento (o que lhe é negado por conta do seu gênero), vê a ameaça dos estranhos crescer a cada momento, e, crendo que seus amigos e familiares correm um risco muito real, decide usar a Kaballah para criar um golem, um ser quase vivo que serviria como guardião e protetor do povo judaico. Ela o faz secretamente, e quando a criatura surge, não é bem o que ela esperava.

O golem é um monstro clássico, vindo do folclore hebraico, com uma história rica e complexa, com vários elementos de moral e ética, como uma fábula que adverte sobre os riscos de se brincar de Deus, as consequências e os perigos de se criar uma imitação da vida. Não é de se surpreender que tal lenda tenha sido muito influente na criação de *Frankenstein* (tanto o livro quanto o monstro), com o qual tem muitas semelhanças.

Os personagens envolvidos em *A Lenda de Golem* têm motivações sérias e sofrem de pressões sociais e religiosas por todos os lados, sejam dos invasores, sejam da própria sociedade, com suas regras restritas e inflexíveis. É uma história simples a primeira vista, mas com detalhes que a enriquecem.

Não é um filme típico de terror, apesar de ter seus momentos de *gore* e violência. O foco é outro: o peso das decisões e das consequências delas, e como a dor e a tristeza de uma pessoa deságua em dores, tristezas e tragédias ainda maiores.

Não é um filme que vá fazer muito sucesso ou ficar muito tempo em cartaz, mas é muito bom ver novos nomes e novas ideias tendo espaço nas salas de cinema, com novas abordagens a lendas antigas e novas formas e estéticas.

ROGERIO SALADINO

RESENHAS

ÁUREOS

Liberdade e luta no Brasil colonial

Áureos é um RPG ambientado numa versão fantástica do Brasil colonial, colocando os jogadores no papel dos personagens-título, pessoas escravizadas que recebem as bênçãos de seus orixás para libertar seu povo.

Escrito por **Reynaldo "Rey Ooze" Junior**, Áureos foi campeão do concurso Faça Você Mesmo do coletivo Secular em 2013. Após um longo e cuidadoso processo de desenvolvimento, o jogo foi financiado através de uma campanha no **Catarse** em meados de 2018.

Wuxia dos trópicos

É fácil pensar em Áureos como uma espécie de wuxia tupiniquim.

Da mesma forma que os protagonistas dos tradicionais filmes chineses, os áureos fazem parte de uma irmandade secreta implícita e desafiam a ordem tradicional. Embora nenhum filme wuxia seja citado como inspiração, o desenho animado *Avatar: A Lenda de Aang*, que bebe da mesma fonte, é uma das referências mencionadas. Essas pessoas, anteriormente escravizadas, se erguem contra um sistemas que as tratava como subhumanas.

Assim como os heróis wuxia, os áureos são capazes de feitos extraordinários. Isso é representado pelos búzios, um recurso que permite invocar os domínios dos orixás, ultrapassando os limites do indivíduo. Esses búzios podem ser ganhos quando o número do orixá é obtido num dado ou quando o áureo falha em um teste.

Os búzios gastos, porém, passam a compor a Pilha de Captura do narrador. Essa é uma representação mecânica da resistência do status quo aos esforços dos áureos. O narrador pode usá-la para aumentar a dificuldade de jogadas, mas o lugar temático que ela ocupada no sistema chega a ser mais importante que sua utilidade mecânica.

Luta pela liberdade

Escravidão não é um tema fácil de ser abordado e justamente por isso é tão importante que ele seja abordado. Afinal de contas, a liberdade individual é um dos preceitos mais caros à nossa sociedade; a retirada dela é um ato obsceno. Embora em outros jogos seja comum o confronto com escravistas, em Áureos o confronto é contra a própria escravidão.

Ao final de cada sessão de jogo, acontece a Fase de Libertação. O narrador compõe uma Pilha de Captura, formado por um dado, mais um dado adicional para cada Ponto de Captura restante. Em seguida, cada jogador forma sua pilha de libertação, sendo ela um dado acrescido de mais um para cada búzio que ele não tenha usado ainda.

Para cada ponto pelo qual o jogador vencer a jogada do narrador, uma pessoa deixa de ser escravizada e se junta ao kilombo dos protagonistas.

Dançarinos da lua

Os personagens dos jogadores são os escolhidos dos orixás. Conhecidos tanto como áureos quanto por dançarinos da lua, eles recebem poder diretamente de seus patronos. De certa forma, são parecidos com os paladinos de jogos de fantasia medieval.

Os áureos têm quatro aspectos, o termo do jogo para atributos. São eles *Axé*, sua disposição e capacidade física e espiritual; *Patuá*, sua resistência mental, espiritual e física; *Ginga*, sua mobilidade, leveza e coordenação motora; e Mandinga, sua sagacidade, concentração e malandragem.

Cada áureo já começa com 1 ponto em cada aspecto e pode diminuir mais 3, até um máximo de 4 pontos. Ele também escolhe 1 entre os domínios de seu orixá, sendo eles *Ogum* (fogo, ferramentas, força); *Ibeji* e *Erê* (jogos, ilusões, trapaças); *Iansã* (raio, paixão, espíritos), *Obaluaiê* (cura, doenças, maldições); *Iemanjá* (água, amor, orientação); *Oxóssi* (animais silvestres, pontaria, matas); *Xangô* (remorso, verdade, rocha) e *Exú* (velocidade, obstáculos, comunicação).

Infelizmente, se existe algum defeito em Áureos, fica por conta da customização dos protagonistas. Em um jogo tão voltado para a liberdade individual, um personagem ser definido apenas pela escolha de orixá e divisão de pontos de aspecto parece pouco. Sua maior qualidade, por outro lado, é a dança dos dados.

A dança dos dados

A Roda é um círculo de dezesseis centímetros de diâmetro. Ela pode parecer, à primeira vista, um tapete de dados. De fato, é sobre a Roda que os dados serão lançados. Mas a semelhança termina aí.

Quando ocorre um conflito, o narrador joga os dados primeiro, dentro da Roda. A quantidade de dados depende da dificuldade da ação, indo de 1 (fácil) a 4 (difícil), mas pode ser aumentada com a Pilha de Captura. O jogador lança os seus dados depois, sendo que eles podem atingir os do narrador, mudando seus resultados ou empurrando-os para fora da Roda. Dados que saiam da

Roda passam a contar como zero. Se o jogador obtiver o maior resultado, seu áureo tem sucesso. Caso contrário, ele falha. Porém, o jogador deve jogar seus dados ao mesmo tempo.

Ou seja, frequentemente ele deve escolher entre uma jogada mais segura (obter a maior quantidade de resultados altos) e uma mais arriscada (remover os dados do narrador). Ainda existem alguns adicionais, como dados extras obtidos a partir do número de cada orixá ou a mecânica de conquista de dados, mas a ideia básica é essa.

Além de resultar numa dinâmica interessante na mesa, a Roda dialoga muito bem com o tema. Os próprios dados podem escapar dela, reforçando a temática de liberdade. O choque dos dados dos jogadores com os do narrador enfatiza a ideia de conflito.

Por fim, o aspecto visual é similar a um jogo de capoeira. De fato, o próprio autor diz que "os dados jogam capoeira" em Áureos.

O livro

A diagramação é prática, bonita e empresta muita personalidade ao processo. Certamente poderia haver mais ilustrações, mas a qualidade das presentes é inegável, bem como sua relação intrínseca com o tema.

A escolha de quais elementos deveriam ser ilustrados (como os orixás) também é exemplar. Até a escolha de papel pólen para o miolo ajuda a construir a experiência rústica e esperançosa da luta pela liberdade.

Áureos: Os Dançarinos da Lua tem 112 páginas em A5, com capa dura e miolo colorido. O livro pode ser adquirido na loja do **coletivo Secular**.

THIAGO ROSA

DICAS DE MESTRE

Como as meio-dríades invadiram Tormenta20

DAHLLAN

"A melhor raça. Não manjam os nomes das coisas. Mas são demais. Dão uns beijos às vezes. Plantam muitas plantinhas."

— Flávia Gasi, sobre meio-dríades

A nova versão do maior universo fantástico do Brasil, *Tormenta20*, ainda não foi lançada, mas já pode ser jogada. Os apoiadores da campanha de financiamento coletivo já receberam o primeiro arquivo de playtest; são 80 páginas com as novas raças, classes, origens, perícias, magias e mecânicas básicas.

Grandes mudanças aconteceram. Uma delas foi a inclusão da raça meio-dríade, agora chamada dahllan, substituindo os halflings. Esta decisão, como tantas outras, aconteceu durante reuniões do quinteto sobre como o novo jogo seria.

Mas por quê? O que levou à remoção dos halflings como raça central? E por que, entre tantas outras, o povo fada das florestas acabou escolhido?

Pequeninos demais

Você provavelmente já sabe, os halflings de *Dungeons & Dragons* são inspirados nos hobbits de *O Senhor dos Anéis*. Ganharam esse nome por ser uma contração de *half of something*, "metade de alguma coisa": sua altura média corresponde à metade da humana, entre 80 e 90cm.

Halflings estão em *D&D* desde o nascimento do jogo. Com os elfos e anões, eram as três únicas raças não-humanas (ou semi-humanas, como chamadas na época). Quando não havia diferença entre raça e classe, halflings eram só outro tipo de ladino.

Com o tempo, perderam o lado pacato e bonachão dos hobbits originais, ganhando a impetuosidade e destemor dos kenders — um substituto dos halflings no mundo de *Dragonlance*. E em *Tormenta*, tinham um pouco de ambos; o amor por comida e conforto, mas também o espírito brincalhão e aventureiro. Halflings existiram em Arton desde sempre, como habitantes e também como opção para personagens jogadores.

Vamos avançar um pouco, até as primeiras reuniões entre os autores de *Tormenta20*. O antigo livro básico tinha oito raças centrais (além de três adicionais). Também seria assim em *T20*. Era momento de escolher personagens icônicos para as ilustrações das raças e classes. Então veio a terrível pergunta:

— Quem vai ser o halfling icônico?

Quando *nenhum* dos cinco autores conseguiu lembrar de um único NPC halfling importante em Arton, sentimos que algo estava errado!

Isto é, *existem* NPCs halflings. Existe Rodleck Leverick, sumo-sacerdote do Deus dos Ladrões. Existem quatro irmãs halflings em *A Flecha de Fogo*... e praticamente ninguém mais. Ninguém com relevância suficiente.

— Então — eu disse —, o que vocês acham de tirar o halfling?

Confesso, não pensei que a sugestão seria tão prontamente aceita. Isto é, halflings continuariam existindo em Arton. Continuariam disponíveis para jogadores (como os apoiadores da campanha já sabem, halflings foram eleitos entre as novas raças-bônus). Só não estariam mais entre as oito principais.

E quem seria seu substituto? Notamos, então, não existir nenhuma raça com um alto modificador de Sabedoria. Cogitamos os aggelus, nossos semi-celestiais; devido à grande importância dos deuses em Arton, a escolha fazia sentido. Por outro lado, sua presença seria estranha sem sua contraparte, os semi-abissais sulfure. Também havia complicações mecânicas que preferíamos evitar entre as raças centrais.

Foi **Guilherme Dei Svaldi**, em busca de outro povo com alta Sabedoria, quem sugeriu meio-dríades.

Tinha lógica. Era uma raça icônica em *Tormenta*, mesmo que por causa de uma única personagem — Lisandra, a ingênua e perturbada protagonista do mangá *Holy Avenger*. Em sua versão mais recente, como vista no *Manual das Raças*, não trazia regras problemáticas. Tinha o equilíbrio certo de atributos: a desejada Sabedoria +4, uma bem-vinda Destreza +2, e seria a única raça central com Inteligência –2.

Tinha mesmo lógica. Fazia sentido. Ainda assim, um de nós hesitava. Um de nós tinha dúvidas.

E vocês podem achar estranho que aquele resistindo à inclusão das meio-dríades tenha sido, justamente, o criador da raça.

Eu aqui.

Trajetória complicada

Chegar às regras atuais para meio-dríades foi mais difícil que atravessar uma área de *Constrição*. (Sim, eu tinha que tentar essa piada, desculpem.)

Lisandra teve sua estreia na antiga *Dragão Brasil*, como NPC em uma aventura, e mais tarde no mangá *Holy Avenger*. Em seu início, não era ainda meio-dríade: sua ficha na aventura dizia ser uma druida humana, enquanto a HQ não mencionava sua raça no começo da história. Suas armas e armadura de matéria vegetal eram produto de magias e/ou habilidades de classe. Pouco me importava se tais habilidades/magias existiam ou não em termos de jogo; na época, eu estava mais interessado em poderes legais!

(O que me trouxe boa dose de arrependimento, como veremos adiante.)

Em certo momento, Lisandra se descobriria capaz de usar poderes naturais, mesmo depois de abandonada pela deusa Allihanna. Intrigada, perguntaria: "Se este poder não vem de Allihanna, então de onde vem?"

Lisandra seria revelada como não-humana apenas em *Holy Avenger Especial*, onde sua verdadeira origem foi contada: era nascida de mãe dríade e pai humano. Ela então ganharia poderes de fazer inveja aos Cavaleiros do Zodíaco, em ritmo e escala impossíveis para personagens normais. Esses poderes não podiam fazer parte de uma raça, ou mesmo uma classe. Acabariam aparecendo pela primeira vez na antiga revista *Tormenta*, como um modelo, ou *template*. Meio-dríade seria mantido assim por longos anos, voltando no antigo acessório *Holy Avenger D20*, e persistindo até o recente *Mundo de Arton*.

Era, no entanto, uma solução ruim. Para acomodar todos os poderes vistos no mangá, o template acumulava um número absurdo de habilidades. Uma bagunça. Funcionava para Lisandra, e ninguém mais. Personagens jogadores? Nem pensar.

Só muito mais tarde, no *Manual das Raças*, acabei mudando tudo completamente. Meio-dríades agora tinham traços raciais mais modestos, equilibrados. Os outros poderes de Lisandra podiam ser comprados mais tarde como talentos. A raça agora era *jogável*.

De fato, era quase igual à sua nova encarnação em *Tormenta20*, a seguir.

Raça e classes

Tive dúvidas, sim, sobre meio-dríades como raça central. Claro que funcionou em *Holy Avenger*. Claro que também funcionava no *Manual das Raças*, como uma entre muitas escolhas exóticas. Mas não é a mesma coisa.

Eternizada na figura de Lisandra, a combinação druida/meio-dríade ficaria tatuada na identidade de *Tormenta*. Mas uma raça central, principal, não pode combinar com uma única classe. Nem duas, nem três. Precisa ser versátil, ter papel amplo. Precisa funcionar com *todas* as classes básicas — mesmo que a eficiência mecânica não seja ideal em todos os casos, isso precisa ser *possível*. Tanto em regras quanto em histórico.

Seria esse o caso? Vamos olhar de novo as habilidades raciais da versão *T20:*

Sabedoria +4, Destreza +2, Inteligência –2

Aptidão Natural. Você recebe +2 em testes de Percepção e Sobrevivência.

Armadura de Allihanna. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer sua pele se tornar dura como casca de árvore. Você recebe +3 na classe de armadura até o final da cena.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais através de fala e linguagem corporal. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais com um bônus igual ao seu nível + modificador de Carisma. Caso adquira esta habilidade novamente, recebe +4 em testes de Diplomacia com animais.

Ok, tudo bem parecido com o *Manual das Raças*. Vejamos como os traços raciais e o conceito de personagem se comportam com cada classe em *Tormenta20:*

• **Bárbaro.** Faz sentido combinar uma raça com penalidade de Inteligência e uma classe que quase nunca usa Inteligência! Todas as habilidades raciais dahllian são úteis para bárbaros. Além disso, por sua natureza selvagem, é muito fácil imaginar uma meio-dríade rústica, feroz e embrutecida.

• **Bardo.** Dahllian não traz vantagens particularmente boas para bardos, mas também não traz desvantagens. Uma barda meio-driade pode render histórico e visual interessantes, exóticos; aposto que você já consegue imaginá-la acalmando feras ao dedilhar uma harpa feita de vinhas.

• **Bucaneiro.** Sucessor espiritual do swashbuckler, esta classe não está necessariamente ligada ao mar. Assim, um bônus de Destreza para acrobacias e tiros é muito oportuno, e o grande número de perícias compensa a penalidade de Inteligência. Uma meio-dríade tripulando um navio pirata? Lembro bem de **J.M. Trevisan** ter sido o primeiro a pensar nisso.

DICAS DE MESTRE

• **Cavaleiro.** Esta é a combinação que tenho mais dificuldade em visualizar. Como no bardo, os traços raciais não ajudam e nem atrapalham. Cavaleiros são honrados, civilizados, inspiradores; dahllans são inconstantes, selvagens, pouco sociais. Imaginar seu histórico será desafiador.

• **Clérigo.** Quando você tem +4 em Sabedora, esta é uma escolha *muito* atraente. Armadura de Allihanna é bem-vinda para clérigos que lutam. E além da própria Mãe Natureza, vários outros deuses de Arton podem atrair a devoção das dahllians. A má notícia? Perder uma de suas pouquíssimas quatro perícias: culpe a penalidade em Inteligência.

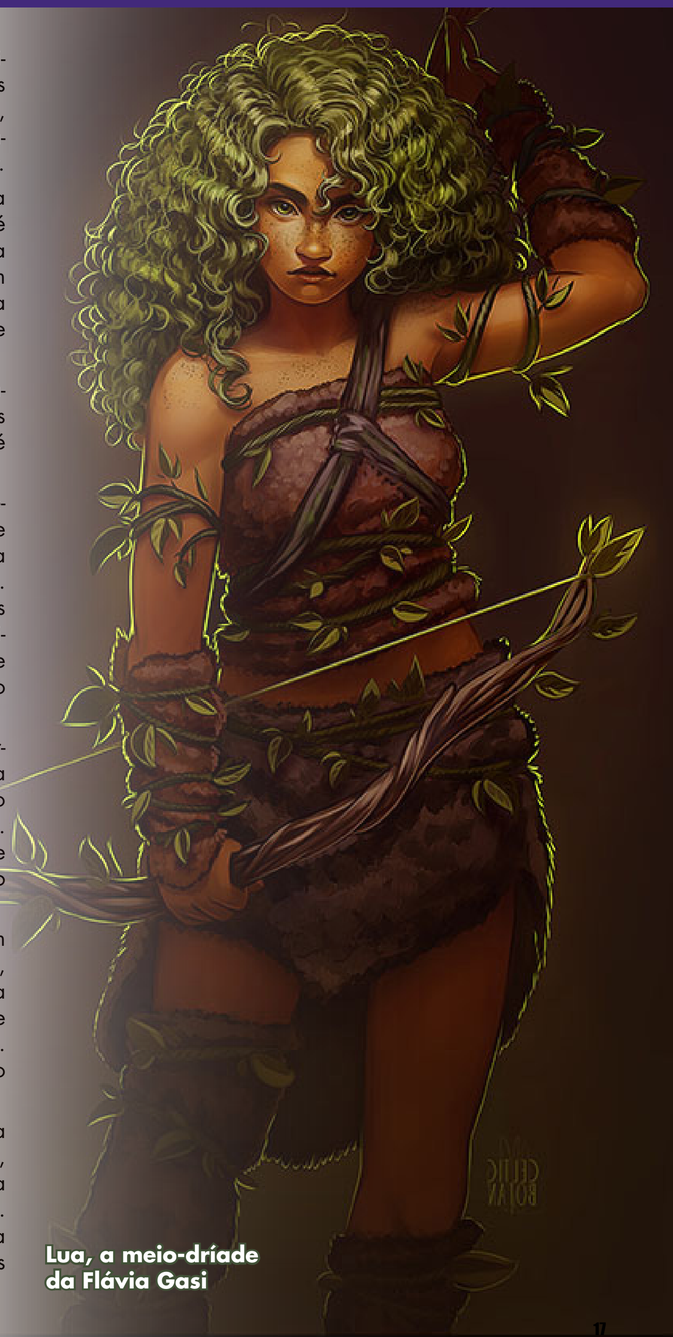
• **Druida.** Clássico eterno em *Tormenta*, e a combinação mecânica mais vantajosa. *Todas* as habilidades raciais dahllian são úteis para esta classe — Empatia Selvagem até chega a combar. Histórico? Praticamente já vem pronto.

• **Guerreiro.** Fácil achar motivo para *qualquer* raça pegar em armas e lutar (a própria Lisandra, quando deixou de ser druida, acumulou muito níveis de guerreiro). Esta é uma boa escolha se você pretende focar em ataques à distância. A alta Sabedoria não é desperdiçada, somando-se ao bônus em Percepção para garantir que você nunca seja surpreendido. Destreza e armadura nunca são demais. A única parte realmente penosa é ter menos uma perícia treinada, já muito escassas para o guerreiro.

• **Inventor.** Ironicamente, acho fácil imaginar esta personagem: nascida na natureza, mas deslumbrada com a civilização, ansiosa para dominar seus instrumentos. Vejo engenhos feitos de galhos, ossos e outros materiais naturais. Muito bonito na teoria; na prática, contudo, a penalidade em Inteligência prejudica quase todas as habilidades do inventor. Com certeza um desafio.

• **Ladino.** Vem cá, Destreza +2, sua linda! Vantagem óbvia, mas não a única. Sua Percepção será muito alta, evitando surpresas. Armadura de Allihanna é bem-vinda para uma classe que não as utiliza. Por fim, a penalidade de Inteligência pouco afeta as muitas perícias do ladino. Histórico? O que são as leis, além de invenções sem sentido dos povos civilizados?

• **Lutador.** Se você quer uma classe de combate, esta escolha faz muito sentido — animais não empunham armas, por que você precisaria? Como no caso do guerreiro, uma alta Percepção evita surpresas, e Destreza sempre ajuda. Armadura de Allihanna compensa a falta de proficiência com armaduras. Perder uma perícia ainda é doloroso, mas um pouco melhor que no caso do guerreiro.



Lua, a meio-dríade da Flávia Gasi

• **Mago.** Nesta fase de testes, ainda não foi decidido se a conjuração do mago continuará exclusivamente baseada em Inteligência. Sendo este o caso, a combinação mecânica será um desastre! Uma pena, pois não faltam ideias legais para personagens meio-dríades dominando magia arcana.

• **Nobre.** Situação muito parecida com o cavaleiro. As habilidades raciais não chegam a ser nem boas, nem ruins. Quanto a combinar uma raça rústica/selvagem e uma classe sofisticada/social... Não impossível, mas nem um pouco simples. A velha história da criança abandonada e acolhida em uma família aristocrata pode servir. Sei que você pensará em ideias melhores.

• **Paladino.** Tanto a raça quanto a classe trazem pureza, sinceridade, proximidade com os deuses. Mas, em termos de jogo, não é uma combinação tão atraente quanto parece. Em *T20*, paladinos não têm nenhuma habilidade baseada em Sabedoria. Empatia Selvagem não tem efeito sobre a Montaria Sagrada. Acabamos em situação parecida com o guerreiro: alta Percepção contra surpresas, Destreza, e diga adeus a uma de suas quatro perícias.

• **Ranger.** Com certeza a melhor classe combativa para esta raça, tanto em conceito quanto em habilidades. Logo no 1° nível você reúne incríveis +8 em testes Sobrevivência, será o rastreador perfeito! Sua Empatia Selvagem de raça e classe acumulam. Bônus em Destreza, Estilo de Arquearia e Olho do Falcão produzem um arqueiro mortal — ainda usando Furtividade e Camuflagem para manter-se escondido enquanto dispara. E aquela perícia perdida não faz falta, você tem muitas disponíveis.

Raça das Minas

Então, exceto em poucos casos, a raça funciona bem com a maioria das classes. Ótimo.

Por que mudar o nome? Assim como os meio-gênios (originalmente nascidos e chamados assim na revista *DragonSlayer*) receberam de **Rogério Saladino** o nome qareen, fazia sentido que meio-dríades também tivessem outro nome. **Leonel Caldela** sugeriu algo derivado de Dália, uma flor. Primeiro seria Dallia, até alguém lembrar que isso já existia em Tormenta, como um dos nomes da Deusa da Magia. Então ficou Dahllan.

Além dos motivos já explicados para ter meio-dríades, havia mais um. *Tormenta* tem minotauros, uma raça sem fêmeas; agora podíamos equilibrar com uma raça só de mulheres. Isto é, meio-dríades *não eram* apenas mulheres. Chegaram a ser retratadas em ambos os sexos no *Manual das Raças*, onde Lisandra aparece acompanhada de um personagem desconhecido. Pois aí estava outro problema.

Nunca existiu um único NPC relevante meio-dríade masculino em *Tormenta*. Ainda, nunca tivemos notícia de um *personagem jogador* assim. Até onde sabemos, todas as vezes que alguém jogou com meio-dríades, foram *jogadoras*, e com personagens femininas. Melhor exemplo? Lua, personagem de **Flávia Gasi** na campanha online *RPG das Minas*. Então tá, meio-dríades seriam apenas mulheres.

(Certo, certo. Mermo com os grandes poderes sobrenaturais do Quinteto, *não temos* como saber se alguém, algum dia, em algum lugar, escolheu jogar com um meio-dríade masculino. Mas a simples inexistência de qualquer notícia a respeito, para nós, pareceu bem relevante.)

É isso. Desculpem, pequeninos. Agora é vez das meio-dríades em *Tormenta20*.

Mandou bem, filhota! (Hunc!)

PALADINO

DA AUTORA DE
A JOIA DA ALMA

Myríade é um mundo dividido em cinco reinos, cada qual regido por um deus e com seu conjunto de princípios. Quando diferentes pontos de vista entram em conflito, tem início a guerra que assola o continente. Em meio a combates sangrentos e eventos grandiosos, a jovem Aisling busca algo muito simples: o antídoto que salvará a vida de Dharon. Porém, o único local onde pode encontrar a cura está além da fronteira, em território inimigo. Da mesma autora de A Joia da Alma, a série Crônicas de Myríade traz uma aventura leve, em um universo cheio de magia.

Disponível no site da Jambô

POR ARTON!
Você conhece o mundo. Os deuses. As sagas fantásticas.
Agora, pode fazer parte da nova versão do RPG mais amado do Brasil!
TORMENTA20
Últimas semanas!
www.Tormenta20.com.br

ADAPTAÇÃO

Em um mundo isolado, heróis do universo de Final Fantasy batalham em 3D&T Alpha!

DISSIDIA FINAL FANTASY

O game *Dissidia: Final Fantasy NT* põe em conflito os maiores heróis e vilões da série *Final Fantasy*, reunindo trinta anos de história em um único jogo repleto de combates caóticos e destruidores. E agora você também pode participar deste combate histórico e épico nas suas mesas de 3D&T!

No meio do caminho entre os incontáveis mundos que preenchem o Vazio, existe uma realidade alternativa, que no passado fora habitada por dois deuses antagônicos, eternamente em conflito. Convocando heróis e vilões de outros universos, eles travaram uma batalha pela própria existência – que reiniciava a cada vez que parecia próxima de terminar, garantindo que nunca efetivamente acabasse.

Até que, um dia, acabou. Com a morte dos deuses que lutavam pelo seu domínio, os heróis e vilões convocados foram enviados de volta para seus respectivos mundos, sem a memória do que havia ocorrido ali. A realidade em que se enfrentaram desapareceu, voltando a fazer parte do Vazio que a circundava.

Ou será que não? De alguma forma, os heróis e vilões foram novamente chamados a este mundo, trazendo algumas caras novas consigo. Sob os auspícios de duas novas divindades, são novamente colocados em conflito para determinar o destino da realidade — e poderem enfim retornar às suas próprias. Aparentemente, este mundo depende dos combates para existir. É a energia liberada nas batalhas que mantém o mundo vivo, e convoca para lá entidades de grande poder. Ao mesmo tempo, a memória dos combatentes molda a realidade, fazendo com que o cenário se pareça com localidades de seus próprios mundos.

Mas há algo a mais à espreita nas sombras. Uma entidade misteriosa, que busca o fim de todas as coisas e quer impedir a nova realidade de emergir, espera o momento auspicioso para ressurgir. Conseguirão os lados em conflito por suas diferenças de lado, e forjar uma aliança a tempo de salvar tudo o que existe?

A campanha Dissidia

Em uma campanha de *Dissidia: Final Fantasy NT*, os personagens serão heróis convocados de outros universos para se enfrentarem em nome dos dois deuses que dominam este lugar: **Materia**, a Deusa das Máquinas, e **Spiritus**, o Deus da Magia. Eles podem ser de qualquer origem: desde heróis clássicos de videogames, animes, literatura, cinema e outras mídias, até personagens nativos de Arton, da Constelação do Sabre ou qualquer outro universo de jogo.

A pontuação inicial recomendada é de 12 pontos (Lendas). Se você possui o *Manual do Defensor*, pode utilizar personagens de 15 pontos (Heróis) no lugar. Este livro também possui diversas novas opções que tornarão o jogo mais interessante, como novas vantagens, desvantagens e regras opcionais como combate em massa, hordas e alcance e posicionamento. Algumas das fichas mais adiante utilizam vantagens e desvantagens descritas nele.

Você também pode considerar que todos os personagens pertencem à escala Sugoi. A própria convocação pelo seu deus protetor dá novos poderes ao personagem, tornando-o mais forte, resistente e ágil que uma pessoa comum. Como os seus adversários também pertencerão a essa escala, no entanto, isso terá poucos efeitos práticos; mas espere por combates destruidores, em que montanhas serão derrubadas, pilares de pedra destruídos e o cenário de maneira geral não sairá incólume!

Não há, em princípio, qualquer restrição de vantagens, desvantagens e vantagens únicas, exceto por aquelas que o mestre vetar por questões mecânicas. Os personagens possuem origens muito diversas, e por isso também os seus poderes serão muito variados – praticamente qualquer tipo de habilidade pode existir em algum lugar do multiverso, e pode ser encontrada em um personagem desta campanha.

Ataques de bravura

Se você quiser uma experiência mais próxima aos combates de *Dissidia: Final Fantasy NT*, pode utilizar estas regras opcionais para ataques de Bravura.

Em uma batalha, todos os personagens começam com Bravura 5, independente das suas demais características. Quando realizam um ataque, podem decidir se irão realizar um ataque físico, ou um ataque de Bravura. Um ataque de Bravura é feito para quebrar o espírito do alvo, enfraquecendo os seus ataques enquanto fortalece

os do atacante. É realizado normalmente calculando-se FA e FD; no entanto, no lugar de causar dano aos PVs do alvo, irá roubar a sua Bravura, reduzindo os pontos do personagem defensor e aumentando os do atacante.

Por exemplo, na primeira rodada de um combate, em que ambos os combatentes estão com a Bravura cheia, um dos personagens resolve atacar a Bravura do inimigo. Ele rola a sua FA e consegue um 9; o inimigo rola a FD, e consegue um 7. Assim, 2 pontos de Bravura são roubados: o defensor passa a ter Bravura 3, enquanto o atacante fica com Bravura 7.

Sempre que um ataque de Bravura reduz a característica de um personagem a 0, todos os aliados do atacante imediatamente ganham um bônus de Bravura +1. Além disso, o alvo do ataque ficará com o espírito quebrado durante uma rodada, na qual não poderá causar dano aos inimigos, antes de voltar para o valor inicial (5). Note que a Bravura zerada não impede um personagem de receber ataques deste tipo: além de aumentar a Bravura do atacante, sempre que um ataque deste tipo vencer a sua FD, ele deverá ficar mais uma rodada com o espírito quebrado.

A Bravura roubada fará efeito quando um personagem realizar um ataque físico, o que requer passar em um teste de Força ou Poder de Fogo. O alvo tem direito a uma esquiva, com um bônus de H+2 por serem ataques mais lentos e demorados; se não conseguir, sofrerá dano igual à Bravura do atacante, sem absorção por FD. Após acertar um ataque físico, o personagem tem a sua Bravura imediatamente reduzida a 0, não podendo realizar ataques físicos durante uma rodada, após a qual a Bravura voltará ao valor inicial (5).

A variação entre ataques de Bravura e físicos deve adicionar um elemento tático novo ao jogo, tornando-o mais único e imprevisível. O objetivo é adquirir um valor tão alto de Bravura que um único ataque físico seja capaz de vencer um inimigo. No entanto, deve também deixar os combates mais demorados e complexos.

Se quiser, o mestre pode aumentar ou diminuir o valor inicial de Bravura, resultando em batalhas mais ou

menos demoradas, ou permitir que os jogadores gastem pontos para aumentar a Bravura inicial dos seus personagens, seguindo os custos normais para características sobre-heroicas.

Em um jogo utilizando estas regras, vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras que causam dano só podem ser utilizadas para ataques de Bravura. O dano de um ataque físico é sempre igual à Bravura acumulada pelo personagem, e não pode ser modificado de outra forma.

Combate em equipes

Dissidia Final Fantasy NT é um jogo de equipes. Cada lado conta com um determinado número de participantes, e eles devem agir em conjunto para derrotar a equipe adversária. Para valorizar este aspecto do jogo, você pode utilizar as seguintes regras de combate opcionais:

Flanquear: sempre que um personagem atacar um inimigo que já esteja em combate com outro, o alvo do ataque terá um redutor de H-1 na rolagem de FD e em esquivas. Um personagem é considerado "em combate" com outro quando:

O atacou na sua última rodada;

Recebeu qualquer ataque desde a sua última rodada.

O redutor é cumulativo — assim, se ele receber mais um ataque antes da sua próxima rodada, terá um redutor de H-2; no próximo, de H-3; e assim por diante. Se isso o fizer chegar a H0 ou menos, ele será considerado indefeso contra aquele ataque. Os redutores por flanqueamento são zerados quando chega a próxima rodada do personagem.

Atordoar: um golpe muito poderoso, empurrando o alvo contra uma parede ou outro tipo de barreira, pode atordoá-lo e torná-lo vulnerável a novos ataques. Sempre que conseguir um acerto crítico em um ataque, no lugar de dobrar a sua Força ou Poder de Fogo, o jogador pode forçar o alvo a fazer um teste de Armadura: se falhar, perderá a sua próxima ação, e será considerado indefeso contra o próximo ataque que receber nesta rodada.

Interromper: é possível interromper o ataque de um inimigo a um aliado, passando em um teste de Força ou Poder de Fogo com um redutor igual à Armadura do alvo. Se tiver sucesso, além de impedir o ataque, você pode fazer um ataque simples contra ele imediatamente (sem usar vantagens, poderes ou manobras). Interromper um ataque, mesmo que o teste falhe, adianta a sua ação na rodada, de forma que você não poderá realizá-la depois.

Classes

Outra forma de valorizar o trabalho em equipe é utilizando classes de personagem. Os personagens de *Dissidia: Final Fantasy NT* são divididos em quatro classes principais, de acordo com as suas aptidões em combate: **vanguardas**, **assassinos**, **atiradores** e **especialistas**. Não se tratam de classes complexas, mas, como os papeis de combate do *3D&T Alpha*, apenas classificações gerais que ajudam a definir as suas habilidades principais e contra quais oponentes eles são mais eficientes.

Um jogador pode escolher uma destas classes para o seu personagem na hora de criá-lo. Além de ajudá-lo a definir quais habilidades são mais adequadas para ele, através do seu papel de combate típico (mas que não precisa ser seguido à risca), a classe também irá conceder uma pequena vantagem contra inimigos de determinado tipo, bem como uma desvantagem contra outro tipo de inimigo.

Estas são cumulativas: um vanguarda enfrentando um assassino recebe um bônus de H+1, e o seu inimigo *também* receberá uma penalidade de H-1. Saber identificar quais oponentes pertencem a qual classe, e dividir o grupo para enfrentá-los adequadamente, pode muitas vezes ser a diferença entre a vitória e a derrota em um enfrentamento!

Vanguarda

Vanguardas são personagens de pouca mobilidade, porém fortes e resistentes. São ideais para guardar posições fixas do campo de batalha, como os arredores de núcleos de invocação, e enfrentar inimigos que precisem vencê-los de perto. Porém, a mobilidade reduzida os coloca em desvantagem contra inimigos que possam vencê-los de longe.

Papel de combate típico: tanque.

Vantagem: H+1 contra personagens assassinos.

Desvantagem: H-1 contra personagens atiradores.

Exemplos de vanguardas: Guerreiro da Luz (*Final Fantasy I*), Firion (*Final Fantasy II*), Cecil Harvey (*Final Fantasy IV*), Cloud Strife (*Final Fantasy VII*).

Assassino

Assassinos não são tão fortes e resistentes quanto vanguardas, mas compensam isso com sua grande mobilidade e capacidade de alcançar inimigos distantes. Isso os coloca em vantagem contra inimigos que precisem manter a distância para sobreviver, que podem ser alcançados com poucos movimentos.

Papel de combate típico: atacante.

Vantagem: H+1 contra atiradores.

Desvantagem: H-1 contra vanguardas.

Exemplos de assassinos: Squall Leonheart (*Final Fantasy VIII*), Zidane Tribal (*Final Fantasy IX*), Tidus (*Final Fantasy X*), Lightning (*Final Fantasy XIII*), Noctis Lucis Caelum (*Final Fantasy XV*).

Atirador

Atiradores reúnem grande mobilidade com grande alcance, permitindo o controle efetivo de uma vasta área do campo de combate e mantendo oponentes lentos à distância. No entanto, contra inimigos mais rápidos, sua pouca resistência costuma ser fatal.

Papel de combate típico: dominante.

Vantagem: H+1 contra vanguardas.

Desvantagem: H-1 contra assassinos.

Exemplos de atiradores: Terra Bradford (*Final Fantasy VI*), Shantotto (*Final Fantasy XI*), Y'shtola (*Final Fantasy XIV*), Ace (*Final Fantasy Type-0*).

Especialista

Especialistas são personagens que não se encaixam adequadamente a nenhuma das classes acima. No entanto, costumam possuir habilidades únicas e imprevisíveis, que podem virar a maré durante um combate e decidir a vitória ou derrota em um combate.

Papel de combate típico: baluarte.

Não possui vantagem nem desvantagem contra as outras classes.

Exemplos de especialistas: Cavaleiro Cebola (*Final Fantasy III*), Bartz Klauser (*Final Fantasy V*), Ramza Beoulve (*Final Fantasy Tactics*), Vaan (*Final Fantasy XII*).

Invocações

O mundo de Dissidia é habitado por outras criaturas além daquelas convocadas para manter o ciclo de batalhas. Seres de poder e magia, são conhecidos por diversos nomes — espers, forças guardiãs, eidolons, primais, astrais...

É possível realizar um pacto com uma destas criaturas, após provar a ela que é digno de receber a sua bênção. Normalmente isso envolve vencê-la em um combate, mas outros tipos de exigências e desafios podem ser feitos a critério do mestre. Como sinal do pacto, o personagem irá receber um cristal contendo a essência da criatura, que poderá energizar e usar para invocá-la quando necessita de ajuda em um combate ou outra situação de risco.

Energizar estes cristais, no entanto, é uma tarefa demorada. Isso só pode ser feito com a absorção da energia de **núcleos de invocação**, objetos cristalinos que podem surgir em um campo de batalha à medida que um combate gera energia e tensão. O mestre pode determinar quando um núcleo aparece rolando 1d a cada duas rodadas de combate; caso caia um resultado 1 ou 6, o núcleo surge em algum ponto do campo de batalha, e pode ser alcançado por qualquer personagem com o uso de 1d movimentos.

Após alcançar o núcleo, o personagem deve atacá-lo para absorver a sua energia. Um núcleo típico possui A3 e 20 PVs, mas o mestre pode modificar este valor se achar adequado. Cada PV retirado do núcleo é absorvido pelo personagem e convertido em um Ponto de Invocação (ou PI).

Realizar uma invocação requer o uso de 25 PIs. Vários personagens podem reunir seus PIs acumulados para este fim. A invocação em si é um encantamento complexo, que requer o uso de três ações completas. Estas ações podem ser feitas por um único personagem ao longo de três rodadas, ou divididas entre vários personagens para terminá-la mais rápido. Enquanto recita o encantamento, o personagem não pode realizar qualquer outra ação ou movimento. Após a última ação ser realizada, a criatura é invocada para o campo de batalha.

ADAPTAÇÃO

A invocação é uma entidade de grande poder, que pode facilmente mudar os rumos de uma batalha. Ela permanecerá no combate, auxiliando o grupo como um Aliado, por 1d+1 rodadas. Além disso, a sua mera presença afeta o ambiente, trazendo condições e bônus especiais sobre todos os combatentes.

A seguir estão as fichas das sete invocações presentes no jogo *Dissidia: Final Fantasy NT*. Outras invocações podem existir, inspiradas por entidades sobrenaturais de diversas origens: deuses do Panteão, dragões-reis, monstros lendários, e quais mais o mestre achar interessante para a sua campanha.

Todas as invocações a seguir possuem 25 pontos e pertencem à escala Sugoi.

Alexander

Uma fortaleza mecânica ancestral, tomada de energia sagrada. Sua presença aumenta a defesa dos personagens, além de atacar inimigos com raios de luz purificadores.

F2 (esmagamento) H1 R6 A5 PdF4 (luz)

30 PVs 30 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Armadura Extra (Força e PdF), Tiro Carregável (*Julgamento Divino*), Toque de Energia (luz).

Bônus: o invocador e todos os seus aliados recebem R+1 e A+1 enquanto Alexander estiver no campo de combate, aumentando também seus PVs e PMs.

Bahamut

O dragão lendário, tão astuto quanto poderoso. Sua presença aumenta a capacidade dos personagens de utilizarem suas habilidades especiais.

F2 (corte) H4 R4 A2 PdF6 (fogo)

20 PVs 20 PMs

Vantagens/desvantagens: Ataque Especial IV (*Mega Flare*; PdF+8 – Área, Poderoso, Cansativo, Lento; custo: 5 PMs), Voo.

Bônus: o invocador e todos os seus aliados possuem o custo em PMs das suas vantagens reduzidos à metade enquanto Bahamut estiver no campo de combate.

Ifrit

A besta do inferno com o poder de controlar o fogo, cuja mera presença aumenta a força e agressividade dos seus aliados.

F4 (esmagamento) H3 R3 A2 PdF3 (fogo)

21 PVs 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: Armadura Extra (fogo), Ataque Especial III (*Fogo do Inferno*; PdF+6 – Área, Poderoso; custo: 5 PMs) Domínio de Elemento (fogo), Vigoroso, Vulnerabilidade (frio).

Bônus: o invocador e todos os seus aliados recebem um bônus de F+1 e PdF+1 enquanto Ifrit estiver no campo de combate.

Leviathan

Nascido nas profundezas do oceano, esta besta ancestral invoca o poder das águas para o campo de batalha.

F3 (esmagamento) H5 R4 A3 PdF2 (esmagamento)

20 PVs 20 PMs

Vantagens/Desvantagens: Armadura Extra (químico), Ataque Especial III (*Tsunami*; PdF+6 – Área; custo: 4 PMs), Domínio de Elemento (água), Toque de Energia (químico), Voo, Vulnerabilidade (fogo).

Bônus: todos os inimigos do invocador recebem um redutor de -2 em testes de Resistência enquanto Leviathan estiver no campo de combate.

Odin

O lendário cavaleiro com sua montaria mitológica e espada mortal. Sua presença aumenta a mobilidade dos aliados, permitindo que eles se desloquem mais rapidamente pelo campo de batalha.

F3 (5) (corte) H3 R4 A4 PdF0

20 PVs 20 PMs

Vantagens/Desvantagens: Aliado (*Sleipnir*: F3 (esmagamento) H7 R3 A3 PdF0, Aceleração, Parceiro [Odin]), Arma Mágica (F+2, Vorpal), Ataque Especial II (*Zantetsuken*; F+4 – Perigoso, Tempestade de Golpes; custo: 4 PMs), Parceiro (Sleipnir).

Bônus: enquanto Odin estiver no campo de batalha, o invocador e todos os seus aliados podem realizar um movimento extra por rodada.

Ramuh

O sábio imortal, Ramuh utiliza o poder dos relâmpagos para energizar seus aliados no campo de batalha.

F0 H5 R3 A1 PdF4 (elétrico)

15 PVs 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial III (*Relâmpago do Julgamento*; PdF+6 – Perigoso; custo: 4 PMs), Elementarista (ar), Magia Elemental, Paralisia, Pontos de Magia Extras, Toque de Energia (elétrico), Voo.

Bônus: o invocador e todos os seus aliados recuperam 2 PMs por rodada enquanto Ramuh estiver no campo de combate.

Shiva

A Imperatriz do Gelo domina o frio absoluto, e o utiliza para congelar inimigos e recuperar aliados.

F0 H5 R3 A2 PdF4 (frio)

15 PVs 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: Armadura Extra (frio), Ataque Especial III (*Pó de Diamante*; PdF+6 – Amplo; custo: 5 PMs), Domínio de Elemento (gelo), Paralisia, Pontos de Magia Extras, Separação, Toque de Energia (frio), Vulnerabilidade (fogo).

Bônus: o invocador e seus aliados recuperam um 1 ponto de Bravura por rodada enquanto Shiva estiver no campo de combate. (Se não usar as regras de Bravura, considere que o invocador e seus aliados recuperam 2 PVs por rodada).

BRUNO SCHLATTER

TOOLBOX

ESCREVENDO E DESCREVENDO

COMO USAR DESCRIÇÕES E AINDA ASSIM MANTER O SEU PÚBLICO ACORDADO!

Por mais que todo escritor e mestre de RPG tente descrever seu papel com termos poéticos e pomposos, nossa função é só uma: pegar ideias de dentro da nossa cabeça e, de alguma forma, enfiá-las na cabeça do público. Claro, literatura é uma relação com o leitor, RPG é uma forma colaborativa de contar histórias, mas no fundo temos um conjunto de ideias (tramas, lugares, personagens) e precisamos de alguma forma transmiti-las aos outros. O contrário também é verdadeiro: no caso do RPG, os jogadores precisam transmitir suas ideias ao mestre e uns aos outros. Assim, tanto literatura quanto RPG dependem de descrições.

A descrição é algo muito desvalorizado entre o público. Muitas vezes o leitor pula ou lê rapidamente parágrafos descritivos. Jogadores podem ficar ansiosos quando o mestre descreve algo por mais de uma ou duas frases, vendo tudo como uma *"cutscene"* e só esperando o momento de poder agir de novo. Mas se nosso trabalho depende de descrição e o público foge dela como um vampiro de uma pizza alho e óleo, como forçar todas essas ideias a entrar na mente teimosa de leitores e jogadores?

Claro, amarrá-los numa cadeira é um método, mas não é muito eficiente e pode ser ilegal. Então hoje vamos discutir como descrever cenas, lugares, personagens e objetos com o mínimo de chatice.

A respeito de hobbits

Antes de mais nada, vamos falar de **Tolkien**. Sim, ele descreve coisas como folhas de árvore ou a cultura dos hobbits por páginas e páginas a fio. Se você acha tudo isso um saco e não consegue prestar atenção, você não está errado. Se você, por outro lado, adora as descrições do velho professor e acha uma heresia pular qualquer detalhe, também não está errado. Na verdade, analisar o jeito tolkieniano de descrição é uma boa introdução para técnicas e armadilhas da descrição em geral.

Tolkien não era um escritor de sua época. Apesar de sua contribuição para a literatura mundial, em termos técnicos seu papel como escritor é menos importante que como folclorista, filólogo, criador de mundos e uma infinidade de outros títulos acadêmicos ou informais. Tolkien não se preocupava com a vanguarda da literatura de seu tempo. Enquanto seus contemporâneos estavam inovando com textos cada vez mais conciso e preciso, ele escrevia numa tradição vitoriana, enquanto suas referências de criação de personagens e tramas eram medievais ou até anteriores. E, para um escritor vitoriano, as descrições de Tolkien eram perfeitamente adequadas.

O século 19 tinha uma combinação muito específica de alfabatização (relativamente) comum e poucas opções de lazer. Você não podia maratonar séries na Netflix ou jogar videogame, mas a população continuava querendo se divertir. Assim, a literatura da época procurava ocupar o tempo. Ler um capítulo inteiro sobre a descrição de uma porta era divertido, porque não havia tanto imediatismo e a mídia "palavra escrita" era considerada surpreendente e inovadora. Da mesma forma que um videogame pode engajar o público mais que um filme porque é interativo, a descrição de uma porta, árvore ou vestido podia ser mais interessante do que uma mera foto ou ilustração porque envolvia o leitor, fazia com que ele participasse do processo de criação da imagem. Se você teve que ler *A Moreninha* ou *Iracema* no colégio e quis se jogar da ponte por causa das descrições, agradeça aos leitores de séculos passados.

Mas isso era o ideal para Tolkien. Os estudiosos da obra dele podem argumentar que esse jeito se deve à Terra Média como personagem, e provavelmente estão certos, mas isso não nos interessa aqui. Tolkien queria escrever como se fazia antigamente, e isso significava escrever para um mundo mais antigo. Mais do que isso, Tolkien não estava preocupado com vender. Como todo bom acadêmico, ele via o *tema* e o *conteúdo* de sua obra como tendo mais valor do que a *forma*. Em geral, artigos acadêmicos não são lidos por serem divertidos, mas pelo que podem acrescentar ao leitor. Tolkien presumia que o leitor estava interessado no conteúdo, e assim podia começar sua obra com uma extensa descrição da cultura de criaturas que não conhecemos e com quem não nos importamos nem um pouco (ainda). Ele podia interromper a ação para descrever folhas de árvores. Porque, inerentemente, o conteúdo precisava ser importante para o leitor. Ele não estava tentando nos convencer.

Contudo, nenhum de nós se chama Tolkien.

Quarto branco e vazio

O extremo oposto do método vitoriano/tolkieniano é a tendência contemporânea de não descrever *nada*. Você pode ler livros inteiros sem saber qualquer coisa sobre a aparência dos personagens ou os locais onde eles se movem. Muitas vezes, a sensação é que parte da literatura atual é

TOOLBOX

protagonizada por bonecos sem face que habitam quartos brancos e vazios. Isso pode funcionar quando sua história se passa muito mais no interior dos personagens ou no mundo emocional, mas em geral também é algo a ser evitado.

Nossa primeira diretriz sobre descrição é: a descrição só importa quando diz respeito à ação e a ação só tem contexto quando está acompanhada de descrição.

Se você está descrevendo uma luta sem falar nada do ambiente onde ela ocorre, o público automaticamente vai imaginar o lugar menos interessante possível. Não porque o público é chato ou desprovido de imaginação, mas porque estamos acostumados com conforto e espaços projetados para cada atividade. Onde lutas costumam acontecer? Em academias — essencialmente espaços vazios com bastante espaço para os lutadores se movimentarem e sem riscos. Se há uma perseguição (seja a pé, de carro ou a cavalo), nossa tendência é imaginar espaços onde haja corridas — pistas e ruas planas e abertas, projetadas especialmente para isso.

Toda ação, tanto física quanto emocional, perde muito peso ao ser realizada num ambiente totalmente propício. Uma conversa emotiva entre um casal prestes a terminar um relacionamento é muito mais forte e pesada quando acontece num lugar onde os dois não têm privacidade e precisam sussurrar ou esconder suas emoções do que num ambiente ideal (por exemplo, um quarto fechado). Se partirmos da premissa de que o objetivo de toda história é engajar o público emocionalmente, chegamos à conclusão de que nosso objetivo vai ser cumprido de forma mais fácil e eficiente se toda ação dos protagonistas acontecer em ambientes que apresentem obstáculos ou que interajam com eles de alguma forma. E isso se consegue, adivinhe, com descrições.

Para descrever algo de forma interessante (e para criar cenas interessantes em geral), evite a neutralidade. O lugar onde os personagens atuam e/ou os objetos que eles utilizam devem impor dificuldades ou ser especialmente agradáveis e úteis. Isso é especialmente importante quando você situa uma cena em um ambiente natural. Quando você diz que um personagem está numa floresta, em geral o leitor não imagina uma floresta. Com poucas exceções, não estamos muito acostumados com florestas, principalmente com florestas que não são usadas cotidianamente para trilhas e turismo. Assim, quando o escritor ou mestre fala "floresta" a maioria imagina "parque".

Acha que estou exagerando? Então descreva o que você pensou quando leu a palavra "floresta". Foi um terreno plano, com árvores esparsas e bastante visibilidade? Isso parece mais um parque. Florestas reais são escuras, têm raízes protuberantes e principalmente terreno desnivelado. Claro, nem *todas* são assim. Mas no mundo natural condições ideais para uma pessoa caminhar são resultado de sorte, não a norma. Da mesma forma, cavernas são úmidas e apertadas, não salões confortáveis com paredes rústicas.

Mesmo planícies têm buracos, pedras e poças de lama. Suas descrições devem tirar a imaginação do leitor de um mundo seguro e desinteressante, devem arrancá-lo de nossa sociedade pós-industrial em que tudo é projetado para nossa conveniência. Corredores de castelos são apertados, ruas de cidades medievais são tortuosas e estreitas, campos são infindáveis com sol escaldante ou frio inclemente. Insira o desconforto.

Por outro lado, lugares e objetos especialmente agradáveis não devem ser apenas convenientes ou úteis, mas marcantes de alguma forma. Não basta dizer que um personagem comeu uma tigela de cozido e matou a fome. O cozido deve ser quente, quase quente demais, e a sensação de calor deve se espalhar pela barriga do personagem faminto. O sabor é forte nas primeiras colheradas, fazendo a língua arder, então se acomoda para um gosto moderado quando ele já está mais satisfeito. Aos poucos, o cozido causa uma sensação de contentamento e paz, uma sonolência reconfortante.

A neutralidade é nosso maior inimigo ao transmitir emoções ao público. Quase tudo que merece descrição em sua história deve ser incomum, extraordinário ou diferente de alguma forma.

Mapa do mundo em tamanho real

O que nos leva à pergunta: *o que* deve ser descrito?

Nossos exemplos de exagero em descrição tiveram algo em comum. Tanto a porta quanto as folhas de árvore não interagiam de forma significativa com os personagens. Identificamos sua descrição como excessiva não por causa da descrição em si, mas porque (respirem fundo, fãs de Tolkien) ela *não importa*.

Mas e os hobbits? É impossível dizer que hobbits não importam em *O Senhor dos Anéis*, mas o prólogo que descreve sua cultura também é um exemplo de descrição exagerada, ao menos pelos padrões atuais.

A resposta é que, quando abrimos *A Sociedade do Anel*, os hobbits não importam *ainda*, ou sua descrição não importa *mais*. Caso este seja nosso primeiro contato com fantasia medieval, não há razão nenhuma para termos qualquer apego aos pequeninos. Assim, a grande descrição de sua sociedade não nos interessa. Por outro lado, caso já sejamos veteranos na fantasia, conhecemos boa parte da personalidade de hobbits/halflings e não precisamos de toda essa explicação. A única exceção fica por conta do exato público que Tolkien queria atingir: quem aborda sua obra como uma grande tese, com ótica acadêmica. Para quem quer saber sobre a cultura dos hobbits, a descrição é perfeita! Tolkien não falhou, ele apenas escreveu para um público que dificilmente existirá para *qualquer outro* escritor ou mestre.

Você só deve descrever o que interage com os personagens ou o que é exigido pelo interesse que você já criou no leitor anteriormente. Contudo, descrever algo no exato instante em que entra em contato com o personagem ou assim que se torna relevante não funciona sempre, pois estraga muitas surpresas. Digamos que um personagem vai atirar em outro, mas a arma vai falhar. Você não pode descrever a arma velha e mal cuidada logo antes do tiro fracassado, ou isso parecerá um *deus ex machina*, a velha "mamata" para salvar um personagem. Você também não pode simplesmente entrar numa descrição do péssimo estado da arma quando ela é citada pela primeira vez sem justificativa alguma, ou acabará criando uma parte chata da narrativa (que pode ser pulada pelo leitor, estragando a preparação para a falha). Você precisa criar uma razão na história para que arma esteja mal cuidada, outra para que isso seja notado, então descrevê-la e só mais tarde inserir a cena em que ela falha.

Criar uma história é um processo muito mais metódico do que muitos imaginam. Pense no efeito final (no exemplo, a arma falhando). Então pense em como atingi-lo de forma convincente (uma descrição da arma mal cuidada). Por fim pense numa maneira de atingi-lo sem que o leitor perceba (uma cena em que um jovem pistoleiro limpa sua arma e o dono da arma mal cuidada ri dele por ser certinho demais). Ao fazer isso, você ligou a descrição a um traço de personalidade e/ou evento na trama. Considerando que os personagens e os acontecimentos são os pontos mais importantes de qualquer história, você usou a descrição a serviço deles e ancorou-a neles, tornando-a uma descrição eficiente, que se encaixa na narrativa.

Certo, mas *como* descrever?

Sendo um escritor ou mestre contemporâneo, você deve contar com o portfólio de imagens do público. Você já foi prejudicado por isso quando o público imaginava tudo que aparecia na história como uma versão pasteurizada e segura de si mesmo. Agora é hora de se aproveitar dessas referências. Quando você cita uma arma, precisa no máximo fazer a separação entre "pistola" e "revólver" e seu público

completará o resto. Não é preciso descrever o tambor e o cão, o cano e o gatilho. Está tudo na cabeça do público automaticamente. Presuma que sempre há uma base normal e mediana e insira só detalhes que se desviem do padrão.

Exemplos: um gato preto ossudo de pelo eriçado, sem uma orelha. Todo o resto é padrão. O leitor vai imaginar as quatro patas, os bigodes, o rabo. Na verdade, vai até imaginar a cor dos olhos, já que gatos pretos costumam ter olhos amarelos ou verdes. Um escritório apertado com paredes manchadas de fumaça de cigarro e computadores antigos dos anos 90. Todo o resto está lá automaticamente: telefones, pessoas de terno, gente tomando café... Quer que seu escritório seja quieto? Cite isso, ou haverá uma quantidade moderada de conversa. Quer que seja um escritório decadente? Cite a sujeira nos cantos e as pilhas de papéis acumulados nas mesas dos funcionários, ou será um escritório razoavelmente próspero. Uma espada com uma inscrição rúnica na lâmina e um símbolo do Deus da Justiça no guarda-mão. É quase certo que o leitor imaginou uma espada longa, não uma espada de duas mãos, um florete ou um gládio, pois este é o "padrão". Da mesma forma, o cabo e o fio estão implícitos.

Uma descrição é como uma narração: você narra seu personagem atando os sapatos, indo ao banheiro ou coçando a cabeça quando isso não acrescenta nada à trama? Não, certo? Idealmente, tudo numa história é interessante. Não insira o que é chato.

Umbigo do mundo

A esta altura você já deve ter notado algo: as melhores descrições só existem a partir de sua relação com personagens e das sensações que causam neles — e, por tabela, no leitor/jogador. Parte de nossa missão de tornar o mundo menos neutro é torná-lo menos absoluto. No mundo real, o escritório decadente ou a floresta escura existem mesmo que não haja ninguém para vê-los. Na história, eles só figuram porque interagem com personagens. A descrição de um objeto ou lugar é na verdade a descrição de sua relação com os personagens. Até mesmo os adjetivos que acabamos de usar dizem respeito a algum personagem implícito: "decadente" e "escuro" sugerem relações no tempo e no espaço com pessoas que experimentaram algo em seu auge ou claro.

Os personagens serão o centro de sua história. Você *pode* fazer descrições amplas de panoramas que os personagens não podem visualizar com clareza — por exemplo, os batalhões de uma grande batalha em massa ou a geografia de uma região. Mas isso necessariamente deve dizer respeito às ações dos personagens, ou não importa. Talvez, se a descrição parecer importante mas não estiver ligada a nenhum acontecimento com os personagens, o problema sejam os acontecimentos!

No exemplo da batalha, muitas vezes é necessário explicar as movimentações das tropas para situar o leitor/jogador e fazê-lo entender o desenrolar do conflito, mas toda movimentação deve ser experimentada pelos personagens de alguma forma. Cite o amplo, então rapidamente volte para o imediato e pessoal, ficando nisso muito mais tempo. Se toda uma coluna do flanco esquerdo está avançando para encontrar a parede de escudos inimiga, explique isso no mínimo de frases possível, então foque a descrição em *um* soldado, na sensação de estar apertado com os outros, nos sons das trombetas de guerra e nas ordens dos sargentos, no calor, na lama escorregando sob seus pés...

Boas descrições têm a ver mais com sensação do que com exatidão. Nisso literatura e RPG diferem de qualquer mídia visual. No cinema ou na TV, pode ser muito irritante assistir a uma cena de ação com a famosa "câmera chacoalhando" que nos impede de entender o que acontece. Mas, lidando com as palavras, nós nunca teremos tanto impacto visual quanto essas mídias. Assim, a inexatidão é nosso objetivo.

Um soldado numa batalha não sabe exatamente a altura do inimigo, a manufatura de sua arma ou a espessura de sua armadura. Ele sabe que o inimigo é muito alto, está vestido com peles e algo metálico que reluz, e que está descendo um enorme machado sobre sua cabeça! Da mesma forma, alguém viajando por uma floresta inóspita não sabe a distância entre cada árvore ou a inclinação do solo, mas sabe que está ficando mais cansado do que o normal porque o chão se ergue e desce a cada cinco passos, que os galhos arranham seu rosto e que é difícil não tropeçar nas raízes.

A exatidão só é desejável quando ela, por si só, causa uma sensação. Isso é muito comum em histórias de ficção científica ou militares. Quando você descreve um "Cruzador Estelar Nayami-Bosch Mark IV com motores de propulsão iônica, canhões de plasma montados a cada dez metros, etc.", está inserindo o público num mundo em que a tecnologia é crucial e a precisão é valorizada. A exatidão causa a sensação de que tudo é mais amplo, mais seguro e mais previsível. Costuma evocar frio, limpeza e claridade. Já a inexatidão é claustrofóbica, imediata e perigosa. Tem mais a ver com calor, caos, sujeira e escuridão. Use cada uma de acordo com o clima que o público deve experimentar.

Aproveitando a deixa, você deve ter notado como emoções e objetos/elementos físicos estão ligados nas descrições. Isso é especialmente verdadeiro quando descrevemos algo através de adjetivos. Muitas vezes é útil unir elementos etéreos ou emocionais a outros concretos ao descrever algo. Por exemplo, "uma sala austera", "uma saudade fria", "uma bandeira orgulhosa", "uma flor tristonha". A justaposição de emoções/sensações e coisas do mundo físico gera um efeito muito parecido com uma descrição detalhada e, se não for usada com exagero, pode contribuir com a conexão que você está tentando criar com o leitor.

Retrato do herói quando jovem

Um dos grandes desafios para escritores e mestres é a descrição de personagens. Como falamos lá em cima, queremos evitar cenas compostas de dois bonecos sem rosto num quarto branco e vazio. Já não estamos em um quarto branco e vazio, mas e quanto aos bonecos?

Como seres humanos, prestamos mais atenção à figura humana do que a quase qualquer coisa. Assim, existe uma grande tentação de descrever demais qualquer personagem, pois todos os detalhes podem parecer relevantes. Por outro lado, descrição de menos pode levar a clichês ou (na pior das hipóteses) preconceitos. Como achar o equilíbrio?

Para começar, vamos de cara eliminar o uso de características físicas como indicativos de características mentais ou psicológicas. Quer um exemplo? Vou citar um dos menos problemáticos, mas você certamente conhece outros muito piores que não merecem nem ser mencionados. Muitas vezes em histórias de ficção, pessoas altas e robustas ou gordas são muito leais e abnegadas, vivendo como se soubessem que são coadjuvantes na narrativa de outra pessoa.

Quase todo escritor de fantasia (eu incluso) é culpado de algum clichê ou estereótipo desse tipo. Quando você descreve características físicas e as liga a essas personalidades estereotipadas, está fazendo um desserviço a sua própria história e às pessoas do mundo real que são assim.

Tendo tirado isso do caminho, vamos além. Ao descrever fisicamente personagens, procure ressaltar um punhado de características marcantes, sem tentar construir um retrato fiel na mente do público. Por exemplo, *sir* Orion Drake tem as características de ser alto, com ombros largos, cabelo e barba grisalhos e expressão séria. Pronto. Qualquer coisa além disso é desnecessária. Alguns toques aqui e ali (traços retos, olhar confiante) podem completar o quadro em momentos posteriores, mas na verdade ninguém precisa saber o formato da orelha de Orion ou se ele tem uma pinta nas costas. Em geral, o público inventa uma imagem mental dos personagens independente de sua descrição. Assim, tentar forçar uma imagem que está na sua mente é perda de tempo.

Se você for homem e heterossexual, preste atenção às descrições que faz de personagens femininas. Aposto que pelo menos uma vez você destacou características sexuais das mulheres quando não faz isso com homens. Nos piores

clichês, os personagens masculinos são descritos em relação a sua altura e força e as femininas com relação ao tamanho de seus seios e cor de seu cabelo. Não preciso dizer que isso é no mínimo ridículo, certo?

Características ligadas à sexualidade, ou qualquer outra característica ligada a apenas uma atividade, só se encaixam em personagens que são voltados para essa atividade. Por exemplo, se você está descrevendo um sedutor estilo Don Juan, então vá em frente e cite seus lábios carnudos, olhos penetrantes, mãos grandes, músculos bem torneados... Mas fazer o mesmo com um clérigo que nunca tem nenhuma relação amorosa na história é inútil. Da mesma forma, os já citados guerreiros são descritos usando força, altura e cicatrizes; magos e estudiosos recebem descrições com olheiras, dedos manchados de tinta e olhar sagaz... Cuidado apenas para ligar essas características a uma *atividade*, não a uma *personalidade*. Faz sentido que guerreiros sejam fortes, mas alguém forte pode ser inteligente, burro, leal, traiçoeiro...

Também é útil fazer uma metáfora ou analogia com a aparência do personagem e usá-la várias vezes, ou citar variações dela. Orion é descrito como tendo "barba de aço de espada" e as comparações com aço, armas e muralhas continuam pelos livros. É menos importante colocar na mente do leitor uma imagem exata do que uma sensação. Orion deve estar ligado a coisas sólidas e brutas na percepção do público. Vallen Allond tem um rosto "cortado por um formão habilidoso" — a ideia era que o leitor o associasse a coisas toscas ou rústicas, mas também a algo belo.

Ao lidar com um figurante ou personagem extremamente secundário, você pode citar apenas uma característica física e ligá-la a uma metáfora. Um figurante na *Trilogia da Tormenta* tinha o rosto "como uma fritura insossa". Para mim, isso significa uma cara redonda, branca e cheia de pintas, mas na verdade não interessa. O importante é que ninguém quer ser descrito como uma "fritura" (algo oleoso ou enjoativo), muito menos insossa!

De qualquer forma, faça com que as características físicas que você escolheu para seu personagem possam interagir com o mundo. Alguém muito alto está sempre batendo com a cabeça no batente da porta, uma pessoa esguia consegue andar graciosamente por uma multidão, um homem barbudo fica com espuma de cerveja na barba...

Outro truque que funciona bem é dar a um personagem um traço físico não ligado a aparência: voz esganiçada, cheiro de especiarias, pele muito quente ou outra peculiaridade que informe algo sobre ele.

Descrevendo uma conclusão

Descrições são ferramentas fundamentais para situar o público na história, mas também podem ser a armadilha que vai afastar todos da sua obra. Não deixe de usá-las, mas não caia na tentação da descrição excessiva!

Ao descrever o mundo, estamos descrevendo um pouco de nós mesmos. Você vai revelar bastante de sua intenção ao leitor ou ao jogador se nunca descrever seu protagonista ou se perder duas horas falando sobre folhas de árvore!

LEONEL CALDELA

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 74

CAPITÃO NAUTILUS EM HONGARI

O *Melanocetus*, temido navio naufragado do Capitão Nautilus, sumo-sacerdote do Oceano, está ancorado há várias semanas próximo a Talinthar, na região sul de Hongari. Esta é a primeira visita à terra firme que o líder da igreja de todos os mares de Arton faz após o início da Guerra Artoniana.

O milenar Nautilus é uma das criaturas mais poderosas e conhecidas de Arton. Ele nasceu quando o mundo ainda era jovem, e acumulou tamanha inteligência e poder ao longo dos anos que acabou naturalmente se tornando o arauto da divindade maior dos mares.

Supostamente, o Capitão estaria hospedado no novíssimo Castelo do Mar, lar da dragoa Haikela que invadiu e dominou a cidade há alguns anos.

Ainda que não reconhecida pela coroa do Reinado, a cidadela, assim como alguns outros lugares próximos a grandes corpos d'água, fazem parte de um mesmo domínio, sob a bandeira do marid Áquelus.

O intento por detrás desse encontro permanece em segredo. Não é provável que Náutilus ou o Oceano tenham algum interesse real nos acontecimentos do mundo seco, mas o momento é especialmente delicado para a Aliança do Reinado e uma reunião de tais poderes sem dúvida alguma esconde algo maior nos bastidores.

Como era de se esperar, o fluxo de aventureiros com intenção variada para o local é alto. Alguns querem pleitear um lugar na tripulação de Náutilus, outros desejam descobrir o motivo de sua visita, e alguns mais incautos — e normalmente jovens — aparentemente desejam enfrentá-lo.

De todos estes, a presença que de fato chama a atenção é a de Rudolph Trovão, um outrora temido capitão caçador de piratas, hoje aposentado. Diz-se que ele pretende aproveitar o alvoroço para reunir uma nova tripulação e convocar velhos parceiros. Péssima notícia para rufiões da região.

Uma rival para Salini-Alan

Há tempos, o título de mercador mais rico de Arton, coube ao abastado comerciante Salini-Alan. De fato, graças a recursos quase inesgotáveis, pelo preço certo o grande Salini é capaz de conseguir qualquer coisa: especialmente o serviço de criaturas elementais, sua maior especialidade.

Porém, uma outra comerciante passou a questionar e até mesmo reivindicar esse título: trata-se de Lady Aysha, de Wynlla. Clériga ardorosa de Tibar, o deus do comércio e do dinheiro de Arton, em menos de uma década ela foi de uma mera devota aprendiz ao título de pessoa mais rica do reino da magia. E ambiciona dar o próximo passo, conquistando o Reinado com seu ouro.

Aysha encontrou seu filão ao constatar o imenso número de aventureiros e expedições mal-fadadas por falta de itens básicos, planejamento ou acesso a informações confiáveis. Com isso em mente, passou a vender algo simples e nem por isso menos valioso: *oportunidades*. Graças a uma sólida rede de informantes e uma quantidade considerável de ouro, Aysha equipa e financia grupos de aventureiros em troca de uma módica participação nos lucros (além, é claro, do ressarcimento dos valores por ela adiantados).

Castelos e masmorras abandonadas, ruínas antigas, covis de dragões. Quase nada escapa da rede de Aysha. Ela já tem em seu currículo dezenas de expedições bem sucedidas a lugares remotos como Galrasia e as Montanhas Sanguinárias, e está planejando sua primeira viagem exploratória ao Reino dos Deuses! Heróis dispostos para a perigosa jornada podem procurá-la na cidade de Sophand.

Lar de Marah sitiado por demônios

Em Nova Ghondriann, onde a população continua a diminuir misteriosamente ano após ano, toda gravidez é motivo de apreensão e, caso o nascimento seja bem-sucedido, comemoração. É esta situação de expectativa e temor que hoje acomete as clérigas que servem ao Lar de Marah, um santuário dedicado à deusa da paz no coração do reino. Lá, uma das sacerdotisas está prestes a dar a luz. E isso atraiu a atenção de um *lacharel*, um demônio do Abismo.

Desde o início da gestação, a sacerdotisa — uma mulher austera chamada Kariana — foi acometida por pesadelos. Neles, avistava um grande agrupamento de *carvarel*, considerados peões menores das tropas demoníacas, nas redondezas da localidade. E, terrivelmente, com o passar das semanas tais criaturas de fato começaram a circular pela região.

Apesar de não terem atacado o santuário diretamente devido a aura de paz que emana do local, as criaturas também não permitem que ninguém entre ou saia dali. Se a situação se prolongar, mesmo que não haja combate, os cativos podem sofrer pela falta de itens básicos.

Teme-se que esta seja uma nova maldição rogada pelos Lulack-Nóck, o povo nativo da região. Porém, as próprias sacerdotisas questionam tais afirmações, alegando que os bárbaros nunca chegariam ao extremo de negociar com demônios.

Maré de azar assola Fortuna

Fortuna, conhecido como o "Reino da Boa Sorte" não anda com muitos motivos para justificar a alcunha. Isso porque o reino atravessa uma onda de azar como nunca antes registrada. Apesar dos esforços da população, que tem apelado para todo o tipo de amuleto ou ritual, nada parece ser capaz de encerrar essa condição.

Aparentemente, a onda de azar teve início após o falecimento do regente Hosur Allim, aos 101 anos. Um dos homens mais supersticiosos de Arton, muitos dos seus súditos creem que era ele quem mantinha a boa sorte do povo de alguma forma. Mesmo com os anos difíceis desde as Guerras Táuricas.

Há inúmeros boatos ligando a misteriosa maré de azar ao sujeito que diz ser o fundador de Fortuna, Avnon Rustin. Supostamente, Avnon teria regressado após passar quase quatro séculos nos reinos dos deuses. Segundo tais histórias, ele estaria propositalmente atrapalhando o interventor do Império em Fortuna, o minotauro Curbius.

O próprio Curbius, que governa em caráter temporário, ignora tais conversas e tem agido para identificar a real causa do fenômeno. Ele instaurou uma série de medidas provisórias em todo o reino para atrair a boa sorte novamente. Além disso, está contratando emissários e aventureiros para identificar o que pode estar causando este mal.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

MUDANÇAS

Entenda as escolhas mais drásticas de *T20* e por que elas não são tão assustadoras

Mês passado, começamos a campanha #Tormenta20, para comemorar os vinte anos do cenário. Mas isso você já sabia.

No início deste mês, liberamos o *playtest*, um arquivo com as regras para a construção de personagens, para que os membros da campanha possam testar o jogo, dar suas opiniões e, claro, ter um gostinho do que vem por aí no fim do ano. Mas isso você também já sabia.

Mas *como* as regras de *Tormenta20* foram feitas? E *por quê?* Bem, isso é algo que você talvez não saiba. Felizmente, você está na *Caverna do Saber* — e aqui, todas as dúvidas são esclarecidas.

As mudanças de *Tormenta20*

Na *Caverna do Saber* da *Dragão Brasil 142*, disse que "*Tormenta20* não será tão igual ao atual *Tormenta RPG* a ponto de não trazer inovações e melhorias, nem tão diferente a ponto de forçá-lo a aprender tudo de novo e abandonar a sua coleção de suplementos". Essa é nossa filosofia básica de design, e é importante tê-la em mente.

Poderíamos fazer um jogo completamente novo? Sim. Porém, isso implicaria descartar o conhecimento que adquirimos ao longo dos anos, além de forçar os jogadores a aprender todas as regras "do zero". A base de *Tormenta RPG* é muito boa — não valia a pena descartá-la apenas para dizer que tínhamos um jogo original. O que precisávamos era trabalhar nos pontos fracos do sistema — simplificando mecânicas desnecessariamente complexas, removendo combinações quebradas, etc.

E aí chegamos nas mudanças feitas em *Tormenta20*, que irei discutir aqui. Como visto na Introdução do playtest, as três mudanças principais são:

- A introdução das **origens**.
- A inclusão de **pontos de mana** para todas as classes.
- O fim do **bônus base de ataque** e das **resistências**.

Origens

Um novo elemento na composição do personagem (além da raça e a classe), as origens permitem maior personalização dos personagens jogadores.

A regra de Origem vem para cumprir dois propósitos, um interpretativo e um mecânico. No quesito interpretativo, ela ajuda os jogadores — especialmente os iniciantes — a comporem seus personagens, dando a eles um histórico e um papel no mundo além do que apenas a classe dá. Um "ladino" é algo um tanto abstrato; um "pivete ladino" já é algo bem visualizável. Jogadores veteranos podem tirar de letra a construção do histórico de um personagem, mas, para iniciantes, ter a Origem ajuda muito.

Já no campo mecânico, a Origem serve para colocar em regras elementos que não são definidos nem pela raça, nem pela classe. O exemplo mais claro é o equipamento inicial que um personagem rico teria.

Não houve muitas discussões sobre a Origem, então não vou me alongar aqui. A crítica feita pela comunidade é que as origens poderiam ter efeitos mais distintos. Algumas pessoas argumentaram que ganhar uma perícia treinada é um benefício muito pequeno, que pode ficar apagado no longo prazo, fazendo a origem "sumir". Por um lado, isso não é exatamente ruim. Afinal, a origem define de onde seu personagem veio, mas não deve, necessariamente, influenciar seu destino até o fim da carreira! Por outro lado, admito que origens mais impactantes podem ser mais divertidas. Vamos esperar mais feedback e, conforme for, fazer mudanças.

Pontos de mana para todos

Dar pontos de mana para todas as classes é uma das maiores mudanças de *Tormenta20* — embora não seja uma ideia completamente nova, pois já havia sido usada em ***Império de Jade***. Para quem não acompanhou as minhas últimas colunas (e não conhece o jogo irmão de *Tormenta*), a ideia da regra é que todas as classes tenham apenas *um* recurso para ativar suas habilidades e magias — no caso, os pontos de mana. Isso simplifica muito o jogo, acabando com a "contabilidade" de controlar usos diários de várias habilidades diferentes.

Essa regra foi muito bem aceita pelo público — o que não é exatamente uma grande surpresa, visto que ela já havia sido aprovada em *Império*. Porém, tivemos uma mudança na regra dos pontos de mana... E isso talvez tenha sido o ponto mais polêmico do playtest até o momento.

O fim dos conjuradores?

A mudança diz respeito à *recuperação* dos pontos de mana. Agora, personagens recuperam 1 PM por nível por noite de sono. Um personagem de 3° nível, por exemplo, recupera 3 PM. Em *TRPG*, conjuradores recuperavam todos os pontos de magia com uma noite de sono.

Em primeiro lugar: sabíamos que a regra geraria discussão! A mudança é brusca, e implica num redirecionamento de clima e estilo de jogo. Porém, a verdade matemática é que a mudança é bem menos drástica do que as pessoas estão imaginando.

Vamos analisar, comparando a opção proposta no playtest (de recuperar 1 PM/nível por noite) com a regra anterior (de recuperar todos os PM por noite).

Suponha uma aventura na qual o grupo comece plenamente descansado. Se toda a aventura se passar ao longo de um único dia, não haverá *nenhuma* diferença, independentemente de qual versão da regra esteja sendo usada. Afinal, a única diferença diz respeito à recuperação dos PM. Portanto, se não houver recuperação, não há diferença.

Se a aventura durar vários dias, mas for bem espaçada, também não haverá diferença. Por exemplo, numa história sobre uma grande jornada, com encontros acontecendo com vários dias de distância entre si, todos os personagens sempre começarão cada cena "cheios". Um guerreiro precisa de 3 dias para ficar completamente recuperado, enquanto um mago, a classe que precisa de mais tempo, precisa de 6 dias (supondo que tenha *exaurido* seus pontos de mana). Isso pode parecer bastante coisa, mas em escala de jornadas medievais, na verdade não é.

A regra só faz diferença real num tipo bem específico de aventura: a exploração de masmorra realizada ao longo de vários dias, na qual o grupo durma *dentro* da masmorra. Pense bem: se os heróis puderem voltar para a cidade para descansar, normalmente não fará nenhuma diferença ficar um dia na estalagem ou três. Mas, se eles tiverem que ficar dentro da masmorra, ou se estiverem correndo contra o tempo, aí sim a regra irá dificultar a vida dos heróis.

Por outro lado, a recuperação mais lenta permite toda uma gama de cenas e histórias baseadas na literatura de fantasia — tanto de *Tormenta* quanto de outras obras clássicas. A cena do Frodo descansando em Valfenda, por exemplo, simplesmente não existe num sistema baseado em pontos de mana e com recuperação total por noite. Elrond poderia "torrar" seus PM para curar o hobbit sem grandes preocupações, e no dia seguinte todos estariam saltitantes de volta...

Ou muito barulho por nada?

No meio de junho (logo antes de escrever esta coluna), mestrei uma aventura na qual o grupo estava escoltando fazendeiros refugiados. O desafio da aventura foi resistir vários dias com recursos limitados. O grupo tinha que racionar suas curas entre eles mesmos e os camponeses indefesos, além de economizar pontos de mana para outros usos. Uma aventura assim seria impraticável com recuperação total, pois todo o clima de "desespero" sumiria. Por outro lado, se eu quisesse um clima mais épico e heroico, seria fácil — bastaria usar um único encontro grande, ou espaçá-los mais (de forma que o grupo tivesse tempo de se recuperar).

No fim, é uma questão de estilo e clima de jogo. Não há uma opção certa ou errada. É importante frisar que meu objetivo aqui não defender a regra ou convencer as pessoas. Meu objetivo é apenas mostrar que a mudança é menos drástica do que parece.

A questão não está fechada. Como no caso das origens, vamos esperar mais feedback e, conforme for, mudar a regra.

Características secundárias reduzidas

Tormenta20 não possui mais bônus base de ataque nem testes de resistência. Mas, calma! A mudança é menos drástica do que parece. Obviamente, os personagens ainda possuem estatísticas para atacar monstros e evitar perigos. Afinal, este é um jogo de aventura e ação! O que acontece é que agora essas estatísticas estão unificadas nas perícias.

Essa mudança tem dois propósitos. O primeiro é deixar o jogo mais simples, com menos elementos diferentes para serem aprendidos — para um iniciante, é muito mais fácil aprender a regra de perícia e usá-la para *tudo*, do que ter que aprender três subsistemas diferentes (perícias, ataques e resistências). O segundo objetivo da mudança é deixar o jogo mais equilibrado. Com todas essas estatísticas operando na mesma equação, garantimos uma escala mais homogênea. Testes entre perícias e resistências, por exemplo, não ficarão mais desequilibrados.

Ter tudo dentro das perícias faz sentido em termos temáticos, também. A capacidade de luta é algo que se treina, assim como, digamos, cavalgar. Não faz muito sentido ter regras diferentes para algo que, em essência, funciona da mesma forma.

Apesar de parecer drástica, essa mudança foi bem aceita pelo público. Houve um aspecto dela, entretanto, que gerou bastante discussão...

Eu sou compentente! Não sou...?

Com a unificação de várias mecânicas dentro das perícias, aproveitamos para fazer um ajuste dentro da escala do jogo. *Tormenta RPG* operava com números muito dilatados, o que deixava o jogo desequilibrado em certos pontos. Em *Tormenta 20*, estamos tentando deixar a escala mais "manejável". Para isso, mudamos o cálculo do bônus de perícia.

Antes, em *Tormenta RPG*, perícias treinadas tinham um bônus igual ao nível do personagem +3. Ou seja, +13 para um personagem de 10° nível. Agora, em *Tormenta 20*, perícias treinadas têm um bônus igual à metade do nível do personagem +2. O mesmo personagem de 10° nível agora tem apenas +7.

Isso significa que os personagens ficaram mais fracos? Na verdade, não. Afinal, um número solto não significa nada — uma estatística só mede algo se estiver dentro de uma *escala*. Por exemplo, um personagem com bônus de +13 pode ser considerado fraco, se estiver operando num sistema no qual a classe de dificuldade média dos testes seja 30. Já um personagem com bônus de +7 é forte, se a CD média do jogo for 10.

A ideia *não* é transformar os personagens de *Tormenta20* em "fracotes". Bem, nos níveis iniciais, eles são fracos mesmo, pois são aventureiros novatos. Mas em níveis altos, devem ser grandes heróis, capazes de façanhas lendárias. Para isso, a escala das classes de dificuldade vai ser mais contida. Um resultado de 30 ou 40, em *Tormenta RPG*, não representava muito. Em *Tormenta20*, vai ser algo realmente impactante.

Tanto treino pra... isso?

Com essa questão da escala esclarecida, ainda resta abordar uma crítica que surgiu no playtest: a pequena diferença entre um personagem treinado e um não treinado. Segundo alguns, o bônus de +2 recebido por ser treinado é muito pequeno, e sequer "valeria o esforço". Um bônus de +2 num jogo baseado em d20 representa um aumento de apenas 10% na chance de ser bem-sucedido. Isso realmente não é muito.

O erro da análise, porém, está em achar que a *única* coisa que diferencia um personagem dedicado a uma perícia é o bônus de treinamento.

Alguns leitores argumentaram, que, por exemplo, o ladino não pode ter apenas +2 de Furtividade em relação ao guerreiro. Mas na prática isso *não acontece!*

Vamos a uma demonstração simples. Um halfling ladino de 1° nível com Destreza 20 (algo bem viável, considerando que a raça ganha Des +4) e treinado em Furtividade terá um bônus de +9 na perícia (+2 do treino, +5 do atributo, +2 por ser uma raça Pequena — sim, os modificadores de tamanho também mudaram para se ajustar à nova escala). Já um anão guerreiro de 1° nível com Destreza 10, não treinado em Furtividade e usando uma brunea (a melhor armadura disponível para um guerreiro iniciante) terá um bônus de... –2 na perícia (nenhum bônus por atributo ou treino, e penalidade de –2 da armadura). É uma diferença de 11 pontos entre o halfling! Claro, posso estar forçando a barra no sentido de mostrar um exemplo que prova o meu argumento, mas, por outro lado, essa situação é bem provável!

O ponto importante a se ter em mente é que um personagem *competente* numa perícia não vai ser apenas treinado nela. O treino é apenas o início. Para realmente ser competente, ele terá um atributo-base alto, bônus por raça, classe e/ou equipamento, habilidades especiais que ajudam nas rolagens (como a habilidade Especialista do próprio ladino), etc. Se o treino já desse um bônus mais alto, quando esses outros fatores fossem adicionados, a escala iria "quebrar".

Além disso, ser treinado numa perícia oferece outros benefícios, além do bônus de +2. Dê uma olhada no que um

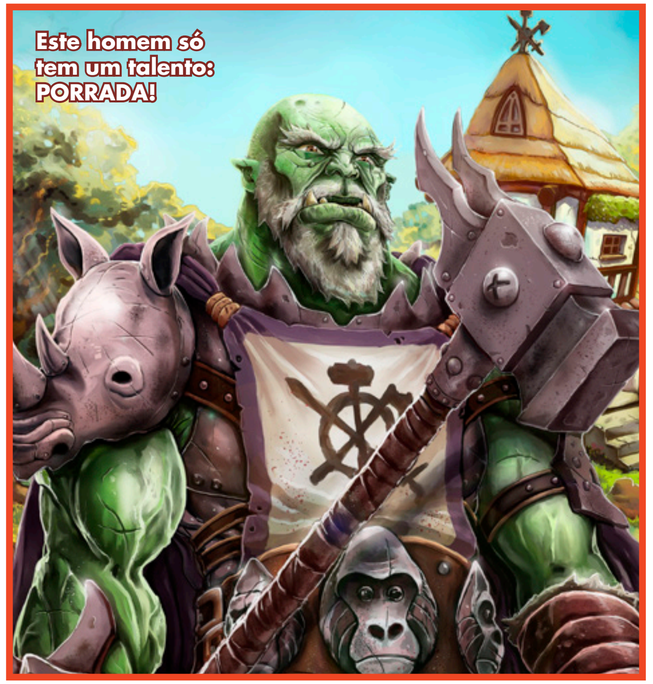
personagem treinado em Cavalgar pode fazer, por exemplo. Por fim, personagens de alto nível (10° ou mais) podem ter Foco em perícias, o que aumenta o bônus de treinamento para +4.

Outras questões

O caso do feiticeiro

Algumas pessoas reclamaram que o feiticeiro foi prejudicado em *Tormenta20*, virando apenas um subtipo de mago. Essas pessoas estão... certas. De fato, a classe atual não traz grandes opções para o feiticeiro. Porém, não vamos abandoná-los! Com a estrutura da classe, vai ser fácil criar opções ricas e variadas para quem quiser emular um antigo feiticeiro.

Falando nisso, o nome "mago" para a classe foi questionado por algumas pessoas. A sugestão dada foi trocar o nome da classe para Arcanista, com cada subtipo tendo seu próprio nome: mago (para quem memoriza as magias), bruxo (para quem conjura com um foco) e feiticeiro (para quem tem linhagem).



Essa ideia é excelente, e provavelmente será usada no material final!

Ainda sobre o feiticeiro, algumas pessoas reclamaram do fato de Misticismo ser baseado em Inteligência ser ruim para conjuradores baseados em Carisma. Pessoalmente, não vejo problema. É uma troca. Um mago de linhagem/feiticeiro não vai ter um domínio da magia tão bom quanto um mago de memorização (representado por um bônus menor em Misticismo), mas pode ter *outras habilidades* que compensem. Mais uma vez, admito que por enquanto essas habilidades não apareceram, então a reclamação é justa. Mas, a ideia aqui é ter realmente tipos diferentes de personagens. Se todos forem bons nas mesmas coisas, a diversidade some. Lembrem que Misticismo *não* é crucial para conjuradores, por incrível que pareça. Ela é útil para magias que exijam ataque, mas essas são a minoria. Um conjurador arcano pode sim operar sem um bônus de Misticismo otimizado.

O caso dos talentos

Muitas pessoas questionaram a falta de talentos, a ponto de eu ter feito um post na Masmorra de Valkaria para abordar isso. *Tormenta20* terá talentos, e eles funcionaram exatamente como em *Tormenta RPG*. De fato, os talentos dos suplementos poderão ser usados, embora, em alguns casos, precisem ser adaptados. Não colocamos talentos no arquivo apenas para focar os testes nas mecânicas novas.

O que eu falei na Masmorra:

Nosso objetivo com o T20 é que ele seja mais amigável para o iniciante, ao mesmo tempo que seja interessante para o veterano. Como se faz isso? Com opções. Quem quiser jogar sem talento, agora pode. O cara que quiser personalizar mais o personagem (ou combar mesmo), também pode. A única mudança é que agora talento não é mais uma obrigação.

Como jogador, eu adoro talento. Mas, como mestre, estou dando vivas por poder criar toneladas de fichas de NPCs mais simplificadas. Era muito trabalhoso ter que escolher os talentos do coadjuvante que ia aparecer uma cena só... Claro que os grandes vilões vão continuar sendo combados.

Em suma: quem gosta de talento pode dormir tranquilo. Eles não estão indo a lugar algum. Quem gosta de personagens mais simples, com um clima "old school" até, agora poderá jogar dessa forma.

O caso das tendências/alinhamentos

A tradicional regra das tendências não apareceu no playtest. E, no geral, o público não sentiu falta. A única classe com uma relação forte com tendências é o paladino — é uma das coisas que o destaca das outras, inclusive.

Mas refizemos as mecânicas da classe para que pudessemos testá-la sem tendências. O paladino *continua* sendo um campeão do bem e da ordem, isso não muda. O teste nos abre a possibilidade de remover as tendências do jogo. Discussões futuras determinarão para que lado iremos...

O caso do sumiço dos truques

O playtest não traz magias de nível 0 — os truques. Isso é parte de um esforço para gerar um estilo e clima de jogo diferenciado. Não queremos que o conjurador fique disparando um raiozinho mágico todo turno, causando 1d6 de dano por rodada. Isso seria simplesmente um guerreiro com outro visual.

Para fazer ataques constantes, jogue com um combatente. O conjurador é algo especial. Ele terá poderes assombrosos, com magias de círculos mais altos sendo capazes de definir uma cena ou batalha. Porém, terá que usar tais poderes com sabedoria, pois ficará fraco e vulnerável se ficar exaurido.

É claro que não é divertido jogar com um personagem que só pode fazer uma ou duas coisas durante a sessão de jogo, mas não se trata disso. Os conjuradores de *T20* possuem uma grande quantidade de pontos de mana! Um mago de 1° nível pode facilmente começar com 10 PM — mais até do que em *Tormenta RPG* e muito mais do que em outros jogos d20. Mas ele terá uma chance de ficar sem poderes. Em troca disso, suas magias serão realmente impactantes.

Quando lançarmos os círculos mais altos, vocês verão do que estamos falando.

Mais regrinhas

Há diversas pequenas regras e ajustes no sistema que não apareceram ou ficaram claros no arquivo do playtest, visto que ele não tem todos os capítulos do livro.

A classe de dificuldade (CD) de habilidades e magias agora é calculada sempre com uma mesma equação: 10 + metade do nível do personagem + modificador do atributo relevante. Assim, um mago de 8° nível com Int 22 lança magias com CD 20 (10, +4 de metade do nível, +6 do modificador de Inteligência). No playtest, quando dizemos "(CD Car)", por exemplo, queremos dizer que o atributo-chave para o cálculo da CD é Carisma, não que a CD é igual ao valor de Carisma, como alguns leitores entenderam. Isso foi uma falha minha, que simplesmente me esqueci de colocar essa explicação no arquivo.

Em *Tormenta RPG*, tínhamos redução de dano e resistência a dano — duas mecânicas para basicamente a mesma coisa (absorver dano de um ataque). A diferença entre elas era que redução de dano absorvia dano físico (corte, esmagamento e perfuração), enquanto resistência absorvia dano de energia (como fogo, eletricidade, etc.). Uma diferença bem desnecessária! Agora, em *Tormenta20*, teremos apenas *uma* regra para isso, a **resistência a dano**. Ela pode ser geral — se você tem resistência a dano 5, por exemplo, ignora 5 pontos de dano de quaisquer ataques recebidos. A resistência pode ser a algum tipo específico, como resistência a fogo 10 (ignora 10 pontos de dano de fogo) ou resistência a corte e perfuração 5 (ignora 5 pontos de dano de ataques de corte ou de perfuração).

E... joguem!

Espero que esta coluna tenha esclarecido o porquê de certas escolhas que tomamos. Mais uma vez: meu propósito aqui não é *defender* as regras, apenas *explicá-las*. Se você não gostou de determinada mecânica, fique à vontade para apontar isso nas redes sociais, debater com a comunidade e escrever no formulário, quando ele ficar disponível.

Porém, tenho um pedido a fazer: não se limite a ler o playtest. Na medida do possível, jogue. Se estiver sem grupo, procure por uma mesa online na Masmorra de Valkaria ou outras comunidades. Se estiver sem tempo este mês para uma sessão completa, pelo menos tente fazer algumas fichas. Ler e analisar o arquivo é útil, claro — mas a experiência de realmente *jogá-lo* é completamente diferente!

Jogando, você pode descobrir que uma regra que achava ruim ou estranha, na verdade, funciona bem. Claro, também pode acontecer o oposto, com você descobrindo que uma mecânica que parecia legal na teoria, na prática não é divertida. Mas isso faz parte do playtest.

O playtest está fazendo a campanha #Tormenta20 se tornar uma gigantesca campanha de RPG, com um grupo formado por milhares de pessoas. Todo esse debate está sendo incrível. Mal posso esperar pelo livro básico.

GUILHERME DEI SVALDI

UMA NOITE NO BREJO
por Danilo Sarcinelli
arte por Dora Lauer

Fazia três meses que o proeminente capitão havia assumido o Brejo Fundo. Era uma espécie de rito na Patrulha da Cidade; todo aquele que almejasse ascender na carreira de oficial deveria sobreviver ao brejo.

As ordens de seus superiores eram claras: manter-se longe de problemas, fazer vista-grossa para pequenos delitos e, acima de tudo, garantir que o caos e a podridão não se espalhassem para o resto da capital, para a ciência do povo de bem. E era exatamente o que Diocleciano vinha fazendo, ao menos até aquela quente noite de verão.

Tinha tudo para ser apenas mais uma ronda como tantas outras pelo bairro. Cães latiam nos becos, homens riam nas tavernas. Tudo na maior normalidade. Diocleciano já planejava voltar para o quartel quando avistou um de seus patrulheiros subindo a rua, esbaforido e mais pálido que a lua.

As marés tinham o costume de largar no brejo todo tipo de lixo que por ventura viesse a desaguar na Baía Verde. Diocleciano certa vez deparara com um armário de mogno, coisa fina, decoração de palácio. Mais frequentes que móveis, porém, eram os cadáveres. Por isso mesmo, o capitão estranhou a agitação do patrulheiro.

— O senhor precisa ver isso, capitão.

— Pois bem, homem. Leve-me até o local.

A lua pairava alta no céu nublado, refletindo sobre as águas fétidas da baía. O cheiro, uma mistura de peixe podre e maresia, era quase insuportável nas proximidades das docas. Apenas mais uma das delícias do Brejo a que o capitão tivera que se habituar nos últimos meses. Diocleciano escarrou para a escuridão enquanto desciam pelas tábuas empenadas que davam para o lamaçal. Já começava a se questionar se aquilo tudo não era uma grande perda de tempo quando viu o circo armado mais adiante.

— Vocês avisaram mais alguém sobre isso? — perguntou.

— Não que eu saiba, capitão…

Diocleciano assobiou baixo. Além de alguns de seus homens, pôde ver o inspetor-chefe da Patrulha da Cidade, dois sujeitos com os tradicionais robes brancos da Igreja Hypatiana e mesmo um cavaleiro da Ordem, todo paramentado como se estivesse pronto para entrar em um campo de batalha. Os quatro cochichavam ao redor do cadáver de um homem nu, pálido e inchado pela morte.

Nada naquela cena fazia sentido para o capitão. E como se as coisas ainda não estivessem suspeitas o bastante, antes que ele pudesse se aproximar, o inspetor mandou que ficasse onde estava, junto com os demais patrulheiros. A luz de suas lanternas se projetava sobre o corpo e mesmo à distância era possível testemunhar as feridas sobre a pele morta, marcas profundas e distintas. Algo que Diocleciano jamais havia visto antes. O sujeito provavelmente sofrera algum tipo de tortura ou coisa do gênero.

— Alguém vai me contar o que está acontecendo? Quem chamou os engomadinhos?

— Ninguém, capitão. Quanto ao morto… Isso não foi coisa de gente.

Dois patrulheiros assentiram e outro apertou o pingente com o Sol Radiante do Deus Ravi. Diocleciano não estava gostando do andar da carruagem. Como que ouvindo os seus pensamentos, o inspetor se virou para ele, com cara de poucos amigos. O que quer que estivesse acontecendo, cheirava pior que o lodo sob seus pés.

— Capitão, quero que dê um sumiço nesse corpo. Ouviu bem? — A ordem do inspetor-chefe não pegou apenas Diocleciano; seus homens também se entreolharam. O capitão abriu a boca, mas se conteve ao ver os dois clérigos e o cavaleiro chafurdando de volta para as docas. — Está surdo, capitão? Perguntei se me entendeu.

— Entendi, senhor. Mas dar um sumiço ao corpo da vítima não era exatamente o que o assassino estava tentando fazer quando o jogou na baía? Primeiro precisamos descobrir a sua identidade se quisermos…

— Identidade? Assassino? Acho que você não entendeu. — A voz rouca do inspetor era quase um sussurro. O homem engoliu em seco e enxugou a testa suada com as costas das mãos. — Isso aqui nunca aconteceu, capitão. Eu nunca estive aqui, os homens do Templo nunca estiveram aqui, nenhum de vocês esteve. Agora fui claro? Quero que sumam com esse maldito corpo e vamos fingir que essa noite infernal foi apenas um pesadelo. E passar bem, capitão.

Diocleciano engoliu suas perguntas junto com uma bílis amarga de desgosto. Aquele não era o protocolo, nem mesmo para aquele fim de mundo sem lei conhecido como Brejo Fundo. Nenhum de seus homens estava confortável com a situação, mas com as emoções à flor da pele, não viam a hora de acatar às ordens do inspetor e literalmente colocar uma pá de cal naquela história.

— Alguém o conhecia? — insistiu Diocleciano.

— Acho… acho que sim, capitão — disse um patrulheiro, sem esconder o nojo enquanto avaliava melhor o que havia sobrado das feições do cadáver. O que não fora cortado tinha sido comido por caranguejos e siris. — Acho que era o irmão daquela garçonete do Sapo Brejeiro. É, pode crer que era sim.

"Pobre moça", imaginou o capitão. "Vai ficar arrasada".

* * *

— Imbecil! Aquele imbecil! Eu tanto avisei!

Jacinta largou a bandeja e o avental sobre a mesa e gritou para o dono da taverna que ia dar uma saída. O sujeito gritou furioso de volta, mas a moça já estava na soleira da porta, junto com um capitão desconcertado.

Diocleciano havia trocado o uniforme cinza da Patrulha por uma capa preta com capuz. As ordens do inspetor foram bem claras: abafar o caso. Mas o capitão não conseguia parar de pensar na moça com o irmão desaparecido. Ela ao menos merecia saber que ele jamais voltaria para casa.

O que Diocleciano não contava era que Jacinta podia ser qualquer coisa, menos uma pobre moça indefesa. O Brejo mastigava e engolia aqueles que não crescessem uma casca contra a dura realidade.

— Eu avisei aquele traste! Avisei para ele não se meter com aquelas pessoas — Jacinta continuava esbravejando, enquanto os dois caminhavam pela rua escura. — Começou a se vestir de preto, largou o trabalho de estivador e vinha com aquele papo de que Deus não existe. Merda! Sabia que isso ia acabar assim.

— Meus sentimentos, moça. — O capitão não tinha mais o que dizer.

— E agora? Como vocês vão pegar o assassino?

Diocleciano desviou o olhar para uma poça de sujeira na sarjeta. Era assim que estava se sentindo: um monte de lama. Havia um assassino à solta, uma vítima morta cruelmente, e ele de mãos atadas para resolver o crime. O capitão não reunia coragem para encarar Jacinta e dizer a verdade. Por trás da armadura de cinismo, os grandes olhos da moça imploravam por ajuda. Pelo que estava dizendo, o irmão havia se envolvido com as pessoas erradas e pagara o preço. Talvez até merecesse, mas… Diocleciano respirou fundo o fedor do brejo e ergueu a cabeça. Justiça seria feita, senão pelo morto, então por Jacinta.

— Leve-me à casa de seu irmão. Vou encontrar o responsável.

Ela até tentou disfarçar, mas Diocleciano viu em seus olhos o brilho de lágrimas.

* * *

O irmão de Jacinta morava no segundo andar de um cortiço velho de frente para a Baía Verde, com vista privilegiada para todo o vem-e-vai de navios nas docas. Um

estivador não poderia desejar nada melhor. Porém, como comentou a mulher, fazia semanas que as janelas permaneciam cerradas, desde que abandonara o serviço.

Enquanto reviravam o local atrás de pistas, Diocleciano tentava imaginar o interesse da Igreja naquele assassinato, e porque abafar o caso. Pessoas morriam feito moscas no Brejo e muitas vinham aparecer no leito da Baía daquele mesmo modo. O irmão de Jacinta não tinha cara de ser alguém especial, então, a única explicação devia estar nas marcas de seu corpo e no tal grupo que vinha frequentando.

— O que sabe sobre os novos amigos de seu irmão?

— Nada! E duvido que alguém que eu conheça também saiba. Só teve uma vez que vi meu irmão andando com eles na rua; todos de capas pretas como se estivessem em um funeral. Tentei ir atrás deles, para falar com ele, mas os malditos sumiram na noite, feito fumaça — disse ela, desabando sobre a cama de palha. Seu peso empurrou os pés do móvel o suficiente para chamar a atenção de Diocleciano. — Ah, se eu soubesse que isso ia terminar assim eu… O que está fazendo?

— Me ajude aqui. Vamos. — Diocleciano arrastou a cama e descobriu um compartimento secreto no assoalho. Jacinta espiava por sobre seus ombros, cheia de curiosidade. Atrás do tampo falso, embrulhado em um pano com marcas de sangue seco, havia um livro de capa preta e uma adaga com ponta curva. — Já viu isso aqui antes? — Jacinta negou com a cabeça. — Essa é uma arma tradicional hypatiana. Estamos bastante longe da Hypatia para seu irmão ter uma assim em casa.

A adaga, porém, logo se mostrou o menor dos problemas. O livro de capa preta estava escrito em uma língua estranha, a qual o capitão supôs se tratar de hypatiano antigo. As gravuras não precisavam de qualquer tradução; mostravam demônios variados, círculos de rituais profanos, sacrifícios e tudo mais. O interesse da Igreja naquele assassinato começava a ficar bastante claro.

— Santo Deus… — Jacinta deixou escapar.

— Seu irmão se meteu em uma baita confusão. Se estiver certo, ele fazia parte de uma seita de adoradores de demônios. Céus… — Diocleciano sentia-se ridículo em pensar naquela possibilidade, quanto mais proferi-la em voz alta. O mais sensato seria colocar o livro e a adaga de volta no lugar, sair do apartamento e esquecer que sequer havia conversado com a irmã de um adorador. Ao longo da história, pessoas foram parar na fogueira por bem menos. O inspetor havia sido claro; por que escolheu justo aquela vez para desobedecê-lo? Diocleciano enxugou o suor no rosto e foi a sua vez de cair sentado na cama.

— O que faremos? — perguntou Jacinta. — Temos que encontrar esses assassinos.

— Esse problema está bem acima do meu cargo…

— Como assim? Chegamos até aqui e vai amarelar agora?

— A senhorita não sabe com o que estamos lidando.

— Não me venha com senhorita para cima de mim. Se não quiser me ajudar a encontrar esses filhos da puta, vou fazer isso sozinha. A gente aqui no Brejo nunca precisou da ajuda de ninguém para se virar, ainda mais de vocês da Patrulha. Vocês só se preocupam com seus próprios umbigos e com os riquinhos da cidade alta. Enquanto seus patrões enchem a cara de espumante e lagosta, os pobres aqui se matam por migalhas, largados à própria sorte. Nem sei onde eu estava com a cabeça para acreditar que alguém da Patrulha fosse se preocupar em fazer justiça aqui. Pode ir embora, capitão. Eu me viro aqui embaixo... Como sempre.

— Não sabe o que está falando. Meus superiores nem imaginam que estou aqui fazendo essa investigação. Fui instruído a sumir com o corpo do seu irmão. Se não fosse por mim, você sequer saberia o que havia acontecido com ele. Estou arriscando a minha carreira e o meu pescoço só em estar aqui. Então não me venha dizer que não me preocupo com as pessoas do Brejo, muito menos com justiça. — A verdade acertou Jacinta como um tapa na cara. — Se quisermos encontrar

os responsáveis por esse crime, temos que trabalhar juntos. O que me diz? Confia em mim?

— Sim…

Diocleciano estendeu a mão em sinal de paz e Jacinta a apertou. Com um rápido puxão, ela afanou o embrulho do livro e o estudou de mais perto. Esfregou os dedos nas manchas secas, deu uma boa cheirada e provou-a com a ponta da língua também. O capitão apenas sorriu da cena curiosa, mas estava prestes a ver uma detetive em ação.

— Tem gosto de quê? Sangue? — falou em deboche.

— Casca de carvalho para tingimento — respondeu ela, atirando o pano para um capitão admirado. Jacinta foi ao baú de roupas no canto do quarto e continuou a sua procura por pistas. Encontrou uma capa preta, cuja barra estava suja e igualmente encardida. — Está vendo isso aqui? Sente esse cheiro? — Diocleciano nem precisou aproximar o nariz para ser arrebatado pelo fedor, uma mistura de urina, fezes e sangue. — Isso aqui é cheiro de curtume, meu caro capitão. E até onde sei, só existe um lugar na cidade que trabalha com esse tipo de porcaria.

— Eu… que estupendo! — disse o capitão, ainda digerindo o que havia acontecido.

— E, então, o que estamos esperando? Vamos fazer uma visitinha aos nossos amigos do curtume, ou devo dizer, adoradores e assassinos. — Jacinta sacou a adaga hypatiana e a colocou na cintura. Se Diocleciano não se apressasse a perderia nas escadas do cortiço. A mulher era um furacão indomável.

— Sabe, acho que a Patrulha está precisando de alguém como você.

— A Patrulha nunca me aguentaria, capitão — ela respondeu, com uma piscadela.

Estava escuro para notar, mas as orelhas do capitão se incendiaram.

* * *

Eram seis os principais passos no processo de se fazer couro. Primeiro, as peles precisavam ser lavadas e enxaguadas para se remover todo o sangue e os tecidos. Depois, com o objetivo de retirar os pelos, eram imersas em uma potente mistura de cal, esterco e urina, num processo que podia levar meses. O cheiro produzido naquela operação era incrivelmente ruim, amenizado por outra lavagem após a remoção da gordura do outro lado da pele, com facas afiadas. Só então, o verdadeiro processo de curtimento começava, deitando-se as peles sobre barris de soluções especiais, da onde eram retiradas na forma de couro e amaciados com óleo. No fim das contas, os rejeitos eram tão fedorentos e venenosos que as casas de curtume só podiam funcionar em locais afastados, até mesmo para os padrões do Brejo.

A fedentina se adensava conforme desciam a rua, ao passo que quando chegaram ao local, Diocleciano respirava apenas pela boca. O casebre estava apagado, sem qualquer sinal de vida, assim como todo o quarteirão de galpões abandonados.

O silêncio era tal que podiam escutar o bater acelerado de seus corações. O capitão testou a janela e a descobriu trancada; nada que Jacinta não pudesse resolver com uma pedrada. Diocleciano bufou e rolou os olhos.

— Se fosse para acordar os mortos já teria feito isso.

— A janela está aberta, não está? Estamos perdendo tempo — cochichou Jacinta.

A lua se derramava pelo interior do curtume, revelando nada de espantoso. Toneis e mais toneis fedorentos, pilhas e pilhas de couro e pele. Porém, agora que estavam lá dentro, os dois podiam ouvir uma distante cantoria, vinda de algum lugar abaixo de seus pés. Com todo o cuidado, procuraram por uma entrada para o

porão e toparam com uma argola sob uma escrivaninha. Com ainda mais cuidado, Diocleciano abriu o alçapão. O casebre se encheu com aquele cântico ominoso, acompanhado por uma forte luz ofuscante. Eram muitos, pensou o capitão, engolindo em seco.

— Jacinta, preciso que volte para o quartel e chame ajuda.

— Como assim? Você não disse que estávamos juntos nessa?

— Estamos. Mas não vamos conseguir lidar com isso sozinhos. Vá logo. Vou ficar aqui para garantir que eles não escapem. — Diocleciano desembainhou a espada longa à cintura. O capitão já esperava uma resposta afiada, mas Jacinta apenas assentiu. Antes de pular pela janela, ela olhou por sobre o ombro uma última vez e sussurrou um desejo de sorte ao companheiro, que acenou de volta. — Que Ravi me proteja… — acrescentou o capitão, assim que se viu sozinho no covil dos adoradores de demônios.

A sorte, porém, havia abandonado Diocleciano. Não demorou para aquela cantoria de arrepiar os ossos cessar por completo. Pior do que a ouvir, era não a ouvir. O capitão apertou o punho da espada e se escondeu atrás da escrivaninha, pronto para atacar quem quer que colocasse a cabeça para fora do alçapão. Ninguém apareceu e pouco depois veio a fumaça negra.

Diocleciano entendeu o que estava acontecendo tarde demais. De alguma forma, os de adoradores descobriram que estavam sendo vigiada e deram um jeito de escapar, não sem antes incendiarem tudo o que ficou para trás. O capitão ainda tentou entrar no porão, mas foi recebido por uma nuvem quente e sufocante que o fez mudar de ideia.

Tossindo seus pulmões para fora, com a vista nublada, Diocleciano correu para a janela quebrada. O piso sob seus pés estalava a cada passo e, de repente, tudo foi abaixo em uma grande labareda.

* * *

Diocleciano abriu os olhos e levou algum tempo para se acostumar à claridade da manhã. Reconheceu o dormitório do quartel da Patrulha da Cidade, cheio de catres enfileirados e vazios. Respirou fundo e sentiu o peito arder e a nuca explodir. Talvez fosse melhor não sair do lugar, pensou, ainda tentando montar o quebra-cabeças.

— Ah, finalmente, acordou, capitão. — A voz fez Diocleciano gelar.

— Inspetor-chefe… Eu posso explicar…

— Já sei de tudo, capitão. — O homem veio se sentar na cama ao lado e se espreguiçou. — E é por isso que ainda não decidi se o demito ou se o promovo. Primeiro, o senhor desacatou ordens expressas para não investigar aquele caso, ainda assim seguiu em frente e sozinho quase capturou uma seita de adoradores de demônios.

— Eu não estava sozinho — comentou, desalentado.

— Também sei. E deve agradecer a sua vida a ela — disse o inspetor, apontando para outro catre mais adiante, onde Jacinta tirava um sonoro cochilo. Diocleciano quase não segurou a felicidade ao vê-la em segurança. — A moça me contou que você mandou que viesse pedir reforços, mas assim que ela viu o prédio em chamas, voltou para ajudá-lo. Foi ela quem o tirou dos escombros. Jamais chegaríamos a tempo para salvá-lo, capitão. Irônico que se ela o tivesse obedecido, você não estaria aqui vivo.

Diocleciano deitou no travesseiro, sem saber o que dizer. Pensar doía.

— Quanto a sua promoção…

— Chefe, se me permite, gostaria de permanecer como capitão no Brejo Fundo. — O espanto do inspetor não poderia ser expresso em palavras. Mesmo

assim, Diocleciano continuou: — Muito obrigado, mas ainda há muito que preciso aprender e não conheço lugar melhor para tanto.

— Bom, se é assim que prefere… — O homem se levantou, ajeitou o casacão cinza e, como se tivesse se lembrado de algo, mostrou ao capitão o livro preto que ele e Jacinta haviam encontrado na casa da vítima. — Vou dar um jeito nessa porcaria aqui. Acho que nem preciso dizer que deve esquecer toda essa história. O pessoal da Igreja acredita que se o povo ficar sabendo de uma seita de adoradores de demônios atuando aqui na capital o pânico poderia ser desastroso. E ninguém quer que isso aconteça, não é mesmo?

— Vou conversar sobre isso com Jacinta — garantiu Diocleciano.

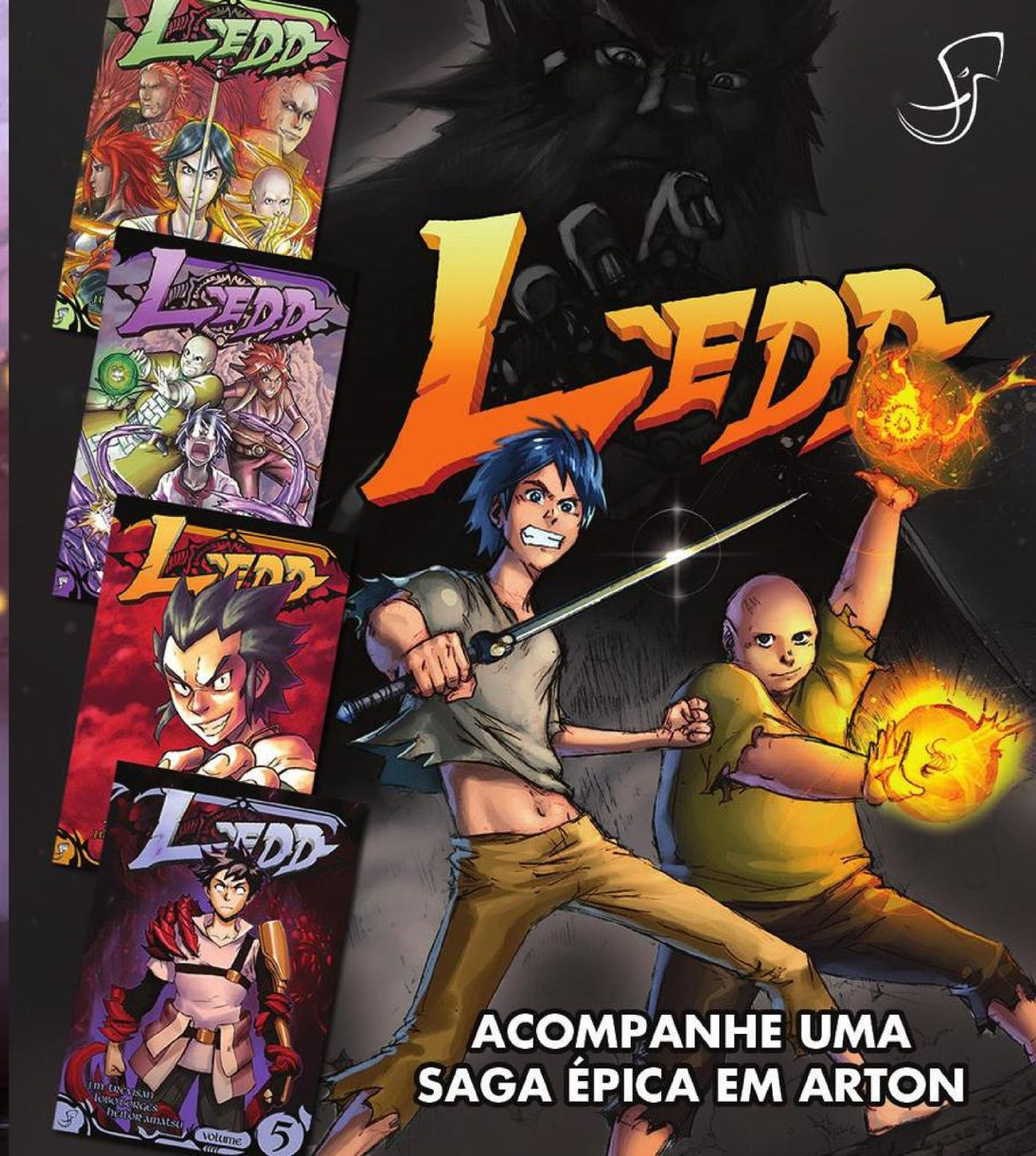
— Sim, capitão. — O inspetor-chefe esticou os olhos para a moça na cama. — É uma mulher de fibra. Quem sabe ela não gostaria de se juntar a nós na Patrulha?

— Já tentei — disse o capitão, com um sorriso.

— É, a Patrulha não é para qualquer um mesmo — falou o inspetor. — Bom, mas já que comentou que está interessado em aprender, aprenda quando deve recuar, capitão. Da próxima vez, talvez não tenha alguém para salvar a sua pele. Aprenda isso e quem sabe um dia chegue a inspetor-chefe. Agora, descanse, capitão. O Brejo Fundo o aguarda.

Jacinta se remexeu nos lençóis e soltou um ronco tão alto que fez o capitão sorrir. Seria bom mantê-la por perto enquanto continuasse responsável pelo Brejo, pensou, também se ajeitando na cama. Do jeito que seu corpo doía, era provável que não fosse sair tão cedo daquele colchão. Ainda assim, o sorriso continuava no rosto.

Afinal de contas, inspetor-chefe Diocleciano não soava nada mal.



IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O Que Fazemos nas Sombras: mais engraçados que sua mesa de Vampiro!

PARA MORRER DE RIR

Filmes de terror existem para nos assustar, como todo mundo sabe. São como um passeio na montanha russa, onde sentimos o perigo nos "beliscar" de forma segura e inofensiva, seja no cinema ou em casa.

Mas... e quando o terror é divertido? Como o terror pode ser engraçado? Como coisas como assombrações, alienígenas do espaço sideral, monstros horrendos, zumbis devoradores de carne podem... nos fazer rir? O humor anda de mãos dadas com o terror praticamente desde a criação do cinema, e antes até, se levarmos em consideração o teatro, a literatura e outras formas de arte. Mas vamos falar do cinema.

Provavelmente alguém deve ter visto o potencial de se misturar os dois gêneros ao ver alguém rir de uma morte desajeitada em algum filme, ou mesmo do próprio monstro feito de borracha ou com olhos esbugalhados em algum filme de terror "sério". Ou simplesmente ao ver um filme tão ruim e mal feito, que a audiência se acabava de rir. Se o público se divertia com isso, quando acontecia acidentalmente, que tal tentar fazer isso intencionalmente?

Desde 1920 podemos encontrar comédias com temática e elementos do terror, assim como como filmes de terror (oficialmente) mas que, intencionalmente ou não, são mais engraçados do que assustadores. É claro que tanto o padrão para terror quanto para humor era bem diferente em 1920, e muitos filmes considerados *horror comedies* estava mais para filmes de crimes atrapalhados e confusos do que horror. E boa parte do humor vinha da "comédia de erros" e adaptações, que é quando parte dos personagens acha que está acontecendo uma coisa e está, na verdade, acontecendo outra, e a partir daí se juntava uma série de situações engraçadas, que levava a uma revelação e depois uma solução rapidinha.

Outro tipo de humor era o de colocar atores e personagens conhecidos e famosos pela comédia e situações de terror, onde nem tinha tanto terror assim, mas uma sequência de *gags* e esquetes usando o tema. Um dos exemplos mais conhecido desse tipo são os filmes da dupla **Abbott** e **Costello**, dois comediantes norte-americanos famosos nas décadas de 1940 e 1950, em filmes como *Abbott and Costello Meet Frankenstein*, *Abbott and Costello Meet the Killer, Boris Karloff*, *Abbott and Costello Meet the Invisible Man*, *Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde* e *Abbott and Costello Meet the Mummy*. A dupla tinha contrato com os estúdios Universal, o que facilitava fazer piada com os monstros que eram sucesso na época. E sim, os dois encontravam muita gente.

E também tem o humor negro, onde as piadas estão em situações ruins e malvadas, mas também são bem divertidas. Como no clássico *O Abominável Dr. Phibes* (1971), onde o músico Dr. Phibes, que havia sido dado como morto, ressurge e se vinga dos médicos (e enfermeira) que ele julga serem responsáveis pela morte de sua esposa, matando cada um de forma bizarra, uma mais engraçada que a outra. O vilão/monstro/protagonista mata gente que pode ser inocente e a gente quer ver como vai ser a próxima morte... porque são engraçadas!

E não podemos esquecer dos filmes feitos para serem sérios, assustar e dar medo e etc, mas que ou por serem tão exagerados ou ruins, acabaram virando clássicos cult por não conseguir assustar ninguém. Uma *Noite Alucinante 2* (*The Evil Dead II*, 1987, a continuação que nunca teve *Uma Noite Alucinante 1*) foi feito para ser um filme sério de possessão demoníaca, o remake de *Morte do Demônio* (The Evil Dead, de 1981), com um orçamento maior e mais recursos. Mas depois que vemos o corpo decapitado da namorada do mocinho atacá-lo com uma motoserra, é impossível levar o filme a sério — o que o transformou em um dos "horror comedy" mais divertido de todos os tempos. Tão bom, que os fãs pediram por anos mais histórias com o "herói" canastrão Ash Williams (e foram atendidos com mais um filme e uma bizarra e divertida série *Ash vs. Evil Dead*).

Recentemente, o terror está mostrando novas tendências e alguns elementos novos, muitos vindos do cinema independente, com abordagens realistas para subgêneros que antes eram considerados estranhos e bobos. Mesmo assim, a comédia de terror nunca perde o seu destaque. Os maiores fracassos entre as grandes produções do terror foram tentativas de trazer seriedade a filmes que originalmente continham altas doses de humor, por mais bizarras que pudessem ser.

Em muitos momentos, o humor quebra a tensão acumulada, permitindo que a audiência respire, ou ria, e se sinta mais confortável em torcer para o psicopata que mata as pessoas nos sonhos, porque ele fez piadas ridículas com trocadilhos. Nos permitimos até a gostar de filmes cuja ideia básica é claramente imbecil, como uma geladeira assombrada ou palhaços assassinos alienígenas. Afinal, a intenção é se divertir, seja tomando susto ou dando risada. Então, se o terror é como um passeio na montanha russa, com a sensação segura de "beliscão da morte", as comédias de terror são como se você colocasse o trem fantasma nessa montanha russa.

E é como eu sempre digo, se um filme de qualquer outro gênero (drama, ação, ficção, comédia, etc.) não é bom no seu gênero, se é mal feito, ele é chato. Mas um filme de terror mal feito, ainda tem uma boa chance de divertir sendo engraçado, como quando você vê o zíper no monstro ou vê onde acaba a maquiagem (ruim) do zumbi. E, parando pra pensar, dá pra fazer muita coisa engraçada com um zumbi em um filme. Já pensou num musical de zumbi? Na verdade, já existe, e foi eleito o pior filme já feito.

A seguir, apresentamos uma seleção de comédias de terror que de alguma forma podem ser recomendados para quem gosta de ambos os gêneros. Mas lembrem-se: não estamos dizendo que são BONS filmes pelos padrões normais de avalição. São engraçados, estranhos, bizarros, mas sobretudo, divertidos!

O Homem Invisível (The Invisible Man, 1933). Baseada no livro de **H. G. Wells**, esta versão para o cinema tem momentos e atuações engraçadas, que facilmente estariam em qualquer comédia da época. A própria interpretação como o Homem Invisível é propositalmente exagerada e histriônica.

Zombies on Broadway (1945). Dupla de atrapalhados (copiando descaradamente Abbott e Costello) precisa encontrar um zumbi para usar de atração em

uma casa noturna. **Bela Lugosi**, por algum motivo, participa deste filme.

A Loja dos Horrores (Little Shop of Horrors, 1960). Garoto tímido começa a cultivar uma estranha planta carnívora alienígena, que o ajuda a conquistar a garota que ele ama. A planta "ajuda" o garoto ao devorar as pessoas que o incomodam. Produção famosa de **Roger Corman**, lendáriamente filmada em apenas três dias e um dos primeiros trabalhos de **Jack Nicholson**! Teve uma excelente refilmagem semi musical em 1986.

Farsa Trágica (Comedy of Terrors, 1964). Com um elenco estelar, este filme mostra um agente funerário picareta (**Vincent Price**) e seu assistente (**Peter Lorre**) fazendo trabalhos picaretas para conseguir dinheiro para pagar o senhorio (**Basil Rathbone**). Ainda tem **Boris Karloff** como o simpático sogro bonzinho do agente funerário. O título original faz menção à comédia de erros, que é a base do filme. Vale pelas atuações dos grandes atores, que se divertiram nas filmagens.

A Dança dos Vampiros (Dance of the Vampires ou The Fearless Vampire Killers, 1967). Um dos primeiros filmes a fazer piada com vampiros e ganhar notoriedade. Um caçador de vampiros e seu assistente meio devagar vão parar numa pequena vila na Transilvânia, onde, para salvar a atendente da estalagem que foi sequestrada, acabam invadindo o castelo infestado dos sanguessugas. Piadas clássicas, como o vampiro que não é repelido pela cruz porque é judeu, aparecem aqui. Dirigido por **Roman Polanski**.

As 7 Máscaras da Morte (Theater of Blood, 1973). Ator (Vincent Price) que teoricamente havia cometido suicídio ressurge para se vingar dos críticos de teatro que o levaram a tentar se matar. Cada morte é inspirada em uma peça famosa do teatro. Vincent Price era considerado um ator canastrão, e neste filme ele abusa dessa fama.

O Fantasma do Paraíso (Phantom of the Paradise, 1974). Versão de *O Fantasma da Ópera*, só que nos anos 1970 e com um compositor de rock que fica deformado depois de um acidente com uma máquina de prensar LPs. A estética e o visual são praticamente os personagens de maior destaque neste filme de **Brian de Palma.**

O Jovem Frankenstein (Young Frankentein, 1974). Um dos melhores filmes do diretor **Mel Brooks**, que tira sarro dos filmes clássicos de Frankenstein. Filmado em preto e branco, tem o genial **Gene Wilder** como um parente do infame Doutor Frankenstein, que volta para o castelo ancestral da família e reproduz o experimento de criar um monstro. Brooks não deixa passar uma oportunidade de fazer piada com praticamente qualquer cena dos filmes originais.

Rocky Horror Show (The Rocky Horror Picture Show, 1975). Comédia/terror/musical onde um casal, após ter problemas com o carro, vai parar numa mansão onde o dono é um cientista transsexual do planeta Transilvânia, e que está prestes a fazer sua maior criação. O filme é um clássico cult e em algumas exibições o público "participava" do filme, abrindo guarda-chuvas nas cenas com chuva e cantando e dançando as músicas.

House (Hausu, 1977). Produção japonesa pra lá de estranha, onde uma estudante vai com as amigas para a casa da sua família, no interior. Mas o lugar é assombrado e acaba matando e devorando todas as estudantes. Filme muito estranho, com humor mais estranho ainda.

O Ataque dos Tomates Assassinos (Attack of the Killer Tomatoes, 1978). Filme sobre... tomates assassinos! Um clássico do absurdo, que muita gente pode não ter visto, mas já ouviu falar. O mais bizarro de tudo é que esta pérola teve três continuações no cinema e até mesmo uma série de animação.

Depois de Sexta 13 (Saturday, the 14, 1981). A coisa mais legal deste filme é... o nome. É uma paródia de filmes de monstro clássicos, bem fraquinha e infelizmente não tem nada a ver com a franquia Sexta-Feira 13.

O Massacre (The Slumber Party Massacre, 1982). Filme curioso que passou bem despercebido. Tira sarro dos clichês de filmes de assassinos focados em um grupo específico de pessoas. Garotas vão passar a noite na casa de uma delas, mas um psicopata escapa do sanatório e ataca o grupo. O resumo é morno, mas a execução e o desenrolar tem várias piadas e inversões de clichês.

Microwave Massacre (1982). Marido insatisfeito com a comida feita pela esposa se torna acidentalmente canibal. Mas como uma pessoa se torna acidentalmente canibal?

A Volta dos Mortos Vivos (The Return of the Living Dead, 1985). Um dos melhores e mais marcantes filmes de zumbi modernos. Acidentalmente, uma substância experimental militar é solta num cemitério, onde os mortos são reavivados e tem fome por cérebros. Aliás, é uma das primeiras vezes em que os zumbis se alimentam dessa forma. Cenas antológicas e divertidas, com bastante gore e terror. E detalhe para excelente trilha sonora, com muito rock.

Visão do Terror (TerrorVision, 1986). Um alienígena entra na casa de uma família através do sinal de TV da antena nova e começa a matar e comer os integrantes todo mundo. Apesar desta descrição, o filme é muito ruim, o alienígena é muito ruim, tudo é muito ruim, o que ironicamente deixa tudo muito engraçado.

Palhaços Assassinos do Espaço Sideral (Killer Klowns from Outer Space, 1988). Um dos melhores filmes do subgênero. Uma cidade pequena é atacada por alienígenas que se parecem com palhaços. Todas as mortes envolvem coisas tipicamente relacionadas a eles, como animais feitos de balões, brincadeiras com sombras e algodão doce.

Que Pedaço de Mulher (Frankenhooker, 1990). Título nacional horrível (apesar do original ser difícil de traduzir), mas é um filme com um uma ideia bem estranha. A noiva do protagonista é decapitada num acidente com um cortador de grama e ele começa a montar um corpo para ela usando pedaços de prostitutas. Claro que a coisa não dá certo, mas as situações que decorrem disso são engraçadas, ainda que bizarras.

A Mão Assassina (Idle Hands, 1999). Um garoto é tão preguiçoso que dá a chance para sua mão ser possuída (seguindo o provérbio "mãos ociosas são espaço para o demônio"). O garoto acaba perdendo a mão (literalmente) que sai matando, até que ele e os amigos (que sobraram) consigam detê-la.

Todo Mundo Quase Morto (Shaun of the Dead, 2004). Uma das melhores comédias com a temática Apocalipse Zumbi (em Londres), onde um grupo de amigos se reúne para sobreviver, e chegar no lugar mais seguro da região, o bar. Filme inspiradíssimo do diretor **Edgar Wright**, com **Simon Pegg**.

The Gingerdead Man (2005). Ao misturar acidentalmente as cinzas de um assassino com a massa para biscoito de gengibre, surge o homem de gengibre maligno. Sim, um biscoito em formato de gente que é um assassino (e você achava que um boneco assassino era ridículo). Por motivos que escapam a compreensão humana, este filme teve duas continuações (com trocadilhos piores nos títulos).

Ovelha Negra (Black Sheep, 2006). Ovelhas alteradas geneticamente se tornam agressivas e atacam as pessoas de uma fazenda na Nova Zelândia. Tudo no filme é ruim, exceto os efeitos especiais da Weta (a mesma da trilogia *O Senhor dos Anéis*). Humor negro no filme todo, com direito a aparição de ovelhisomem.

As Strippers Zumbis (Zombie Strippers!, 2008). Uma infestação zumbi que começa em um clube de strippers, fazendo uma da junções mais bizarras do gênero: mulheres nuas zumbis. Com participação especial de **Robert Englund** (o Freddy Kruegger, de *A Hora de Pesadelo*).

Zumbis na Neve (Død snø, 2009). Filme da Noruega, onde um grupo de férias vai esquiar e encontra... zumbis nazistas, porque não bastava ser apenas zumbi... O filme é um bom terror com vários momentos divertidos, mas a continuação, *Zumbis na Neve 2*, (*Død snø 2*, 2014) é mais engraçada, com os zumbis nazistas enfrentando zumbis russos da Segunda Guerra Mundial, e um dos personagens com um braço de zumbi implantando acidentalmente nele.

Zumbilândia (Zumbieland, 2009). Excelente filme do diretor **Ruben Fletcher**, acompando um improvável grupo de sobreviventes no apocalipse zumbi, com muito humor ao mostrar como as pessoas lidam com a existência de mortos-vivos canibais. Destaque para "a morte de zumbi" da semana e a participação inusitada e bizarra de **Bill Murray** no papel dele mesmo. Uma continuação está programada para chegar aos cinemas em 2019.

Tucker e Dale contra o Mal (Tucker and Dale vs. Evil, 2010). Divertidíssimo filme sobre dois amigos, Tucker e Dale, que vão reformar a casa própria recém comprada. Só que a moradia fica no meio do nada, e no caminho, os dois encontram um grupo de jovens que vão passar o final de semana no mesmo lago que eles e... tudo parece ser um filme de terror... só que invertido! Os dois caras que parecem caipiras assassinos do mal são dois caras legais que acabam entrando em situações estranhas uma atrás da outra, no melhor estilo comédia de erros. Uma excelente paródia de filmes de "psicopata que sai matando grupo de adolescentes."

Grabbers (2012). Uma pequena ilha da Irlanda é invadida por criaturas alienígenas parecidas com uma boca cercada de tentáculos. Elas se alimentam de sangue, mas são alérgicas a álcool! Assim, a única forma de se defender delas é... ficar bêbado!

Lobocop (Wolfcop 2014). um policial incompetente e alcoólatra descobre que foi transformado em lobisomem. Mas agora ele é um superpolicial e combate o crime de forma... bem violenta. Faz muitas piadas com filmes de lobisomens e policiais. Uma produção de baixo orçamento, que teve uma continuação (*Outro Lobocop*, *Another Wolfcop*, 2017).

O que Fazemos nas Sombra (What We Do in the Shadows, 2014). Um dos mais geniais e divertidos filmes de vampiros dos últimos tempos. Uma equipe de documentaristas registra o dia a dia de um grupo de vampiros vivendo nos dia atuais, numa cidade da Nova Zelândia. Os vampiros são originários de períodos históricos e estilos muito diferentes, e o humor surge no relacionam ento deles com o mundo moderno e seu status como vampiros. Filme engraçadíssimo de **Jemaine Clement** e **Taika Waititi** (este último, o diretor de *Thor: Ragnarok*). O filme fez tanto sucesso que acabou gerando uma série de TV derivada, no canal FX, com outros vampiros, desta vez nos Estados Unidos, mas igualmente hilários.

ROGERIO SALADINO

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDIZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

RPG NO ALÉM-MAR

Passado, presente e futuro do hobby em Portugal

Algumas semanas antes deste artigo ser redigido e depois de assistir à participação do J.M. Trevisan numa emissão em direto do programa *Rola Diplomacia*, Paulo Weber interrogou-se nas redes sociais sobre como seria a comunidade de RPGistas em Portugal e como se poderia estreitar os laços entre os fãs de RPG de Portugal e do Brasil.

O facto é que existe algum desconhecimento de parte a parte, e inclusive alguns pressupostos errados, quanto às que são provavelmente as maiores duas comunidades de jogadores e criadores de RPG de língua portuguesa. Numa atualidade em que grande parte da comunicação verbal é imediata e difundida por diversas redes sociais seria de pensar que houvesse uma maior proximidade entre os dois países. Tal não acontece mesmo que efetivamente falemos a mesma língua.

De modo a poder clarificar um pouco acerca de como anda o RPG em Portugal e o que se pode fazer para aproximar os jogadores entre os nossos dois países decidi organizar e expandir alguma da informação que cheguei a transmitir digitalmente ao Paulo, e aos restantes interlocutores da rede social onde este levantou tal interrogações.

O RPG em Portugal

A comunidade portuguesa é efetivamente muito pequena e numa estimativa totalmente infundada deve contar com uns poucos milhares de jogadores e interessados em RPGs de mesa. Os dados públicos a que se tem acesso indicam que existem muitos mais jogadores que se identificam com o género masculino do que com o género feminino, ou até com outras possíveis identidades. Muito provavelmente quase metade dos fãs de RPG têm idades compreendidas entre os 25 e os 35 anos. Os restantes apreciadores são compostos por jogadores que entraram em contacto com os RPGs no início dos anos 80 e por outra fração mais pequena que inclui fãs muito mais novos.

Por cá a grande maioria dos RPGistas compra o material em inglês e raramente em português do Brasil, francês ou espanhol. O *roleplaying game* mais popular é definitivamente o *Dungeons & Dragons* e todos os dias aparecem novos jogadores devido ao fenómeno de popularidade da sua 5ª Edição. Existem também muitos fãs de *Call of Cthulhu* e dos títulos mais conhecidos da linha *World of Darkness* bem como grupos mais pequenos de pessoas que são aficionados de jogos *Powered by the Apocalypse*, *Year Zero*, *Fate* e outros que se incluem no movimento OSR (Old School Renaissance).

Este potencial mercado levou a que existam hoje em dia apenas uma meia-dúzia de lojas físicas que vendem material de RPG (maioritariamente *Dungeons & Dragons* e alguma outra novidade que tenha acabado de ser lançada). A maioria destas lojas baseiam grande parte dos seus rendimentos em vender jogos de cartas colecionáveis mas também jogos de tabuleiro e de miniaturas. Existem inclusive duas ou três lojas online portuguesas que vendem este tipo de produto. Alguns membros da comunidade portuguesa compram online a grandes distribuidores internacionais e apoiam financiamentos coletivos no *Kickstarter* apesar do aumento do custo dos portes de envio e de algumas dificuldades com os serviços alfandegários.

Há já uns dez anos que se realizam encontros mensais de RPG em Lisboa e Porto frequentados por uma média de quinze participantes por evento. Também se organizam anualmente iniciativas que chegam a receber dezenas de fãs em convenções de jogos de mesa e de cultura pop tais como a LisboaCon, o Scifi LX e o Iberanime. Estes eventos ocorrem devido à iniciativa de algumas comunidades nas redes sociais que ajudam a dinamizar eventos, informam os curiosos e ajudam a criar grupos de jogo. Essas comunidades ora são locais (Roleplayers do Porto, Lisboa, Cascais, Aveiro, etc.) ou no caso do Rola Iniciativa e do Grupo Luso-Brasileiro de Roleplay são baseados num canal online, páginas de internet ou servidores de Discord.

O Rola Iniciativa organizou no ano passado a Rolisboa, uma convenção que reuniu cerca de uma centena de fãs de RPGs de mesa. Este ano teremos nova Rolisboa em setembro, organizada também pelos Roleplayers de Lisboa, e para a qual estão agendados dois dias dedicados aos jogos narrativos, RPGs e LARPs. Ambos os grupos esperam ultrapassar este ano o número de participantes, bem como aumentar a diversidade de atividades e ofertas.

Efetivamente a vontade e disponibilidade de se jogar em eventos públicos só se tornou mais recorrente nestes últimos anos. Muitos dos grupos de jogo fazem-no em locais privados e muito provavelmente na casa de um dos seus membros. Caso não se tenha acesso a casa própria recorre-se frequentemente à prática de se jogar em estabelecimentos comerciais tais como lojas de jogos, cafés ou zonas de restauração de um shopping.

A cultura de jogo em volta do RPG em Portugal tem bastantes pontos de ligação com a forma dominante do *hobby* nos Estados Unidos especialmente no que diz respeito a referências específicas dos universos fictícios clássicos bem como a piadas e *memes*. Chavões e ideias recorrentes tais como "*roleplay e não rollplay*" e "se chatearem muito o Mestre de Jogo deixa cair um piano em cima das vossas personagens" vão sendo replicadas bem como algumas ideias orientadoras de tendências de design de RPG tais como "*ruling not rules*" e o "sê fã das personagens". Tópicos como "lançar ou não atrás do *screen*", "pagar para jogar RPG", e "traduzir ou não conteúdo de RPG para português" causam muita polarização e algumas discussões acesas entre a comunidade.

Nos media e na sociedade portuguesa o *hobby* é, para o bem e para o mal, praticamente desconhecido. Felizmente não sofremos de difamação ou perseguição devido a alguma polêmica associada aos jogos de RPG de mesa que tenha ocorrido nos anos 80 e 90. No caso dos RPGs de mesa é mais provável os curiosos associarem-nos a jogos de cartas colecionáveis ou videojogos sempre que se tenta explicar do que se trata. A estas tentativas de explicação sucedem-se muitas vezes olhares confusos e incrédulos. E sim, por cá quase ninguém sabe o que é a "Reeducação Postural Global" se bem que alguns conhecem o que são granadas propulsionadas por foguetes.

O passado em comum

Em Portugal apenas um RPG de mesa foi publicado de modo tradicional e em português: a edição nacional do *Dungeons & Dragons Basic Set* (conhecido como "a Caixa Vermelha"), compilado e editado originalmente por **Frank Mentzer**, e impressa pela SocTip - Sociedade Tipográfica no Natal de 1989. O idealizador deste projeto foi **José Hartvig de Freitas**, tradutor e editor que mais tarde se tornou sócio e diretor da

Devir Portugal, e que é uma das atuais figuras de referência na área da indústria dos quadrinhos. A empresa publicou ainda o módulo *Colina do Terror* (*Horror on the Hill* de **Douglas Niles**) e inaugurou em Lisboa o primeiro do que se pretendiam ser muitos "Clubes de Jogo SocTip" e onde se venderia o material traduzido e os produtos originais em inglês.

De facto, esta aposta da Sociedade Tipográfica fez surgir uma nova leva de fãs de RPG, quer em Portugal quer no Brasil dado que chegou a ser exportada para além do Atlântico. Contudo não criou o ímpeto suficiente para que os RPGs fossem reconhecidos publicamente, como os jogos de mesa tipo WAR ("Risco" em Portugal), Monopólio ou Trivial Pursuit.

De acordo com o **Pedro Lisboa** do blogue Fotocópias & Dragões a editora Imperium Jogos, criada por José Hartvig de Freitas, e a responsável pela edição portuguesa dos jogos de miniaturas de robots gigantes, *Battletech*, chegou até a trabalhar em possíveis edições portuguesas de *Traveller* e *Vampire: the Masquerade* mas que infelizmente nunca chegaram a ser lançadas. A Imperium Jogos fechou alguns anos mais tarde e vendeu uma parte do seu stock de livros à Devir no Brasil o que segundo José Hartvig de Freitas levou à entrada da editora brasileira em Portugal.

De acordo com **Sérgio Mascarenhas**, membro antigo da comunidade e autor de alguns projetos de RPG em desenvolvimento, o facto de em meados dos anos 80 terem surgido alguns clubes de RPG em Lisboa, tais como a Torre do Necromante e o Clube de Jogos de Simulação fez com que dezenas, e talvez até uma centena de pessoas, se unissem então em volta do hobby. Estes primeiros fãs entraram em contacto com jogos como *Dungeons & Dragons* e *Runequest* através de revistas francesas de jogos, da custosa importação de livros e muitas, muitas reproduções não autorizadas. Em 1985 um projeto de RPG chamado Druidas do Eclipse chegou inclusive a ser publicado numa série de artigos de um jornal português de grande tiragem.

Entre o fim dos anos 90 e o início dos anos 2000 os jogadores passaram também a conviver à volta das lojas de jogos, tais como a Lobo Branco e a Alternativa Ilimitada em Lisboa, e em grupos fechados e centrados numa ou outra campanha de jogo. O lançamento de *Dungeons & Dragons 3ª Edição* em inglês foi o ponto alto desta fase pois, de acordo com José Hartvig de Freitas, este se revelou um campeão de vendas por cá (só no primeiro mês vendeu cerca de metade do que a Caixa Vermelha da Sociedade Tipográfica tinha vendido durante um ano e meio) e tal aconteceu independentemente do facto de a linha da edição nacional de *Dungeons & Dragons* ter sido descontinuada 10 anos antes.

Mas entretanto o acesso à Internet mudou a maneira de interagir entre fãs de RPG e levou que estes quisessem interagir também por um interesse e vontade comuns em celebrar o hobby e eventualmente jogar uma maior quantidade de jogos diferentes entre si. Este esforço primordial de consolidação online da comunidade de roleplayers teve o seu definitivo ponto de partida num site chamado "Abre o Jogo".

O Abre o Jogo, cujo nome original foi "Turno da Noite", é um portal online dedicado aos RPGs de mesa e aos jogos de tabuleiro criado por **Ricardo Madeira** por volta de 2005. Este rapidamente se revelou essencial para agregar os fãs de RPG em Portugal que sentiam a necessidade de comunicar e trocar impressões entre si. Este meio não só ajudou a organizar os primeiros encontros de RPG em Lisboa e no Porto como ajudou a dar origem a uns quantos projetos de RPG que chegaram a ser disponibilizados online, tais como o *Down*Town* do **Rui Anselmo** ou o *Tea Time* do **Ricardo Tavares**. Este portal ajudou também a expôr os podcasts Jogador-Sonhador e Ludonautas aos seus primeiros ouvintes, bem como ajudou a recrutar os primeiros participantes do desafio RPGénesis criado pelo Ricardo Tavares e pela **Ana Cláudia Silva**.

O RPGénesis é um desafio comunitário de criação de RPGs e jogos narrativos com um mínimo de 5000 palavras a tomar lugar durante uma semana e inspirado no formato de iniciativas similares como o NaNoWriMo e o NaGaDeMon. Este teve início em 2010 e logo na sua segunda edição houve uma significativa participação de brasileiros (inclusive saíram de lá uns quantos jogos publicados no Brasil tais como o *UED – Você é a Resistência* do Julio Matos e **Fabiano Saccol**). Alguns portugueses foram juízes e vencedores de edições do Faça Você Mesmo, um concurso brasileiro de criação de jogos narrativos organizado pelo coletivo da Secular Games, a editora responsável pela edição brasileira do *Dungeon World* e que está presentemente a trabalhar na edição nacional do *Apocalypse World* de *Vincent* e *Meguey Baker*.

Foi mais ou menos nessa altura que alguns membros da comunidade portuguesa interessados em criar jogos, ou curiosos pelo que o que se passava com o RPG no Brasil, começaram a estabelecer um maior contacto ou colaborar com fãs brasileiros. Tal se sucedeu graças à cumplicidade da #AliançaRPG estabelecida com o **Marcos Silva** do podcast brasileiro +RPG e depois com o apoio do Julio Matos e o seu *vidcast* Botequim dos Jogos. A sinergia com os membros do coletivo brasileiro Secular Games, que incluem entre si o **Rafael Rocha**, **Tiago Marinho**, e **Eduardo Caetano**, autor de *Violentina*, bem como outros criadores, foram essenciais para a troca de ideias e para se aprender a recorrer ao

ENCONTRO ALEATÓRIO

"arriscar-fazendo", que é um jeito especial de fazer as coisas que ambos os países deviam partilhar mais entre si.

Em 2014 eu próprio cheguei a ir a Belo Horizonte ao Laboratório de Jogos, um evento dedicado à criação de RPGs e jogos narrativos que misturava sessões de playtest, palestras e mesas redondas. Foi lá que conheci de perto muitos criadores de jogos brasileiros referidos anteriormente, e outras figuras interessantes do lado mais *indie* do *hobby*, com os quais só interagia online. Confesso que fiquei bastante energizado com a experiência e tentei trazer essa dinâmica para Portugal com resultados variados.

Entre o início do portal do Abre o Jogo e durante a primeira fase da iniciativa do RPGénesis começou também a levar-se alguns protótipos de jogos de autores portugueses para os eventos de RPG e a discutir-se mais concretamente a ideia da publicação nacional de material de jogo com um grande foco em conteúdo original.

A partir de 2014 mais projetos de RPG foram sendo testados e alguns até distribuídos em revistas tais como a *Bang!*, uma "revista de Fantasia, Ficção Científica e Horror" publicada pela editora Saída de Emergência, ou em versões digitais gratuitas. Também nesta altura foi lançado o *Radokai: the North*, um jogo de RPG português sobre intriga feudal num mundo fantástico energizado por um minério mágico e publicado em inglês no formato PDF e Print on Demand.

Entre 2014 e 2016 surgiram concursos de criação de jogos narrativos em português promovidos e organizados por **Felisberto Lagartinha**, membro organizador do grupo dos Roleplayers de Lisboa e do Grupo Luso-Brasileiro de Roleplay. Estes eram focados num uso em particular (por exemplo "um RPG para jogar na praia" ou "LARP para ser jogado por uma dúzia de pessoas num evento de família ou festa") e demonstraram uma nova sinergia entre Portugal e o Brasil chegando a ter júris brasileiros bem como um dos seus projetos vencedores foi o *Os Urbaneiros* do criador brasileiro **Nicolau Chaud**, um RPG capaz ser jogado ao longo de uma caminhada.

Também é de realçar outro concurso de criação de material de RPG, numa colaboração entre o projeto editorial português Imaginauta, a editora brasileira Solar Entretenimento e os Roleplayers de Lisboa, que levou à criação do cenário *Pouso Forçado* para o sistema Fate. Este cenário é baseado no universo partilhado português sci-fi da coleção de livros *Comandante Serralves* e foi desenvolvido pelos autores brasileiros **Jean da Silva** e **Rafael Weber**.

De há dois anos para cá surgiu o Rola Iniciativa e, graças à energia de **Bruno Ribeiro**, o que começou por ser um canal do Youtube de *actual plays* tornou-se um grupo dinamizador de sessões online, eventos de RPG de mesa e produção de conteúdo multimídia e de jogos narrativos.

Há um ano e meio atrás foram preparados novos protótipos de projetos de RPG em desenvolvimento para serem testados na LisboaCon e no Scifi LX, tais como o *Aeon Blades*, um jogo narrativo de **Helder Araújo** sobre gerações de heróis que lutam ao longo de milénios contra uma inexorável força maléfica, e o *Heróis Modernos*, um jogo narrativo de criação de *comics* de super-heróis de minha autoria. Esses dois eventos mostraram claramente uma comunidade mais ativa e entusiasmada com a ideia de produções originais de RPG em português.

E a partir daí começou a haver um novo ressurgimento da vontade de produzir mais RPGs por cá: o Rola Iniciativa começou a testar e afinar os seus jogos originais (o *Na Floresta* de Bruno Ribeiro e *Asilo* de **Daniel de Carvalho**) em actual plays no seu stream no Twitch e o **André Tavares** avançou com uma *season* do programa Rola Diplomacia bastante focada em game design.

Um dos primeiros convidados do programa Rola Diplomacia foi Ricardo Tavares, o criador do podcast Jogador-Sonhador que chegou a ganhar o prêmio brasileiro Dragão de Papel na categoria Grande Mestre. No seguimento de conversa ocorrida nesse episódio foi lançado o desafio de se voltar a organizar o RPGénesis em agosto deste ano.

No Rola Diplomacia já lá estiveram outros autores portugueses tais como **Francisco Duarte** que escreveu material de *Dungeon Crawl Classics* para os Keep Studios; **André Nóvoa**, autor de material old-school para *Lamentations of the Flame Princess;* e **Pedro Reis**, idealizador de *Radokai: the North* e de *Demon Ninja*, um futuro projeto de RPG sobre forças especiais secretas num Japão Feudal assolado por uma ameaça demoníaca.

Além de Júlio Matos do Zeo Kang Studios, e agora membro do coletivo da Secular Games, foi também convidado para o Rola Diplomacia outro autor brasileiro, o **Diogo Nogueira**, escritor prolífico de jogos inspirados tais como *Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros* e *Solar Blades & Cosmic Spells,* os quais lança através da sua chancela Old Skull Publishing.

E no mesmo programa já tiveram também à conversa **Adam Koebel**, um dos dois autores de *Dungeon World* e ativo streamer no Twitch, mas também **John Harper**, autor de *Blades in the Dark* e *Lady Blackbird* bem como **Luke Crane**, designer de *Burning Wheel* e *Mouse Guard*.

Lançamento da lendária caixa vermelha de D&D em Lisboa, 1989, pela SocTip*

ENCONTRO ALEATÓRIO

E claro, algumas semanas antes deste artigo ser publicado o próprio **J.M. Trevisan** esteve por lá para falar das suas experiências de design de jogos, desta revista e bem como do financiamento coletivo do *Tormenta20*.

Outras iniciativas bem interessantes de_André Tavares na plataforma do Rola Iniciativa é a ideia "meio-louca" de este moderar um show no Twitch chamado "deRPG" e onde todas as semanas, e com ajuda da audiência, se vão criando jogos narrativos em tempo real. Nos episódios de outro programa, o Monster Monday, o André tem vindo também a recriar monstros do folclore português para *Dungeons & Dragons 5ª Edição*. Junto com o ilustrador **Carlos Martins** este acabou por fundar a Maré Baixa, uma parceria que lançou até agora dois RPG-panfleto no **itch.io**, um site e plataforma indie especializado em vender jogos em formato eletrónico.

Com o advento da próxima edição da Rolisboa, nos. próximos dias 28 e 29 de Setembro, o potencial de consolidação da comunidade e transformação do mercado de produtos de RPG pode vir a aumentar e não é de negar o entusiasmo partilhado entre a maioria dos envolvidos.

Um futuro entre Portugal e Brasil

De modo a responder à segunda questão levantada por Paulo Weber arrisco-me a dizer que, para aproximar as comunidades portuguesas e brasileiras, um possível primeiro passo é mesmo haver mais divulgação do que uma das comunidades tem de melhor a oferecer à outra e vice-versa.

Novas oportunidades de comunicação entre as duas comunidades, quer seja através de artigos como este que a *Dragão Brasil* tão generosamente me convidou a redigir ou a participação em veículos multimídia como o Rola Diplomacia, garantem não só a troca produtiva de ideias bem como uma normalização dos conteúdos em português em ambas as normas perante os dois públicos. Infelizmente ainda existe alguma estranheza de ambos portugueses e brasileiros face ao Português que se fala nas margens opostas do Oceano Atlântico e essa só se ultrapassa com maior exposição e conhecimento de causa.

E claro, ter mais jogos em português a serem jogados em cada um dos países só pode vir a ajudar. Poucas semanas antes de ser convidado a escrever este artigo constatou-se que a mesa de jogo com mais adesão na área de RPGs que se organizou no Iberanime, uma convenção de cultura pop japonesa ocorrida em Lisboa, foi a do *Malditos Goblins* do brasileiro **Tiago Junges**, da editora Coisinha Verde, e mestrada pelo Helder Araújo. Dezenas de pessoas jogaram-no, divertiram-se e queriam efetivamente adquiri-lo. É um sinal de que quando o jogo é bom não interessa se é em português de Portugal ou em português de Brasil.

O intercâmbio de conhecimento entre os dois países, especialmente no saber-fazer relativo a produzir e organizar material de RPG, quer digital ou fisicamente, será de certeza uma mais-valia a ser potenciada e devidamente explorada. Um estudo conjunto de como ultrapassar a barreira da importação e exportação dos jogos, que se revela bastante dispendiosa nos dias que passam, vê-se absolutamente necessário pois é decerto um impedimento para o contacto direto entre os dois mercados.

Uma das possíveis estratégias para dinamizar, e ultrapassar a tal barreira, é pensar em editar versões nacionais (e locais) dos jogos dos dois países. No caso de Portugal seria interessante entrar em acordo com as editoras brasileiras para "localizar" as edições de material estrangeiro tendo como base o acesso às traduções brasileiras que, depois de licenciadas, seriam posteriormente revistas e adaptadas ao Português de Portugal.

No caso do Brasil nada seria mais construtivo que ter uma equipa baseada em Portugal totalmente engajada em demonstrar e a promover as suas propriedades intelectuais e a despoletar ainda mais interesse nos seus futuros projetos que, caso o entusiasmo o levasse a tal, pudessem desde logo ser adquiridos nas suas versões digitais pelos fãs portugueses que os quisessem jogar sem mais demoras.

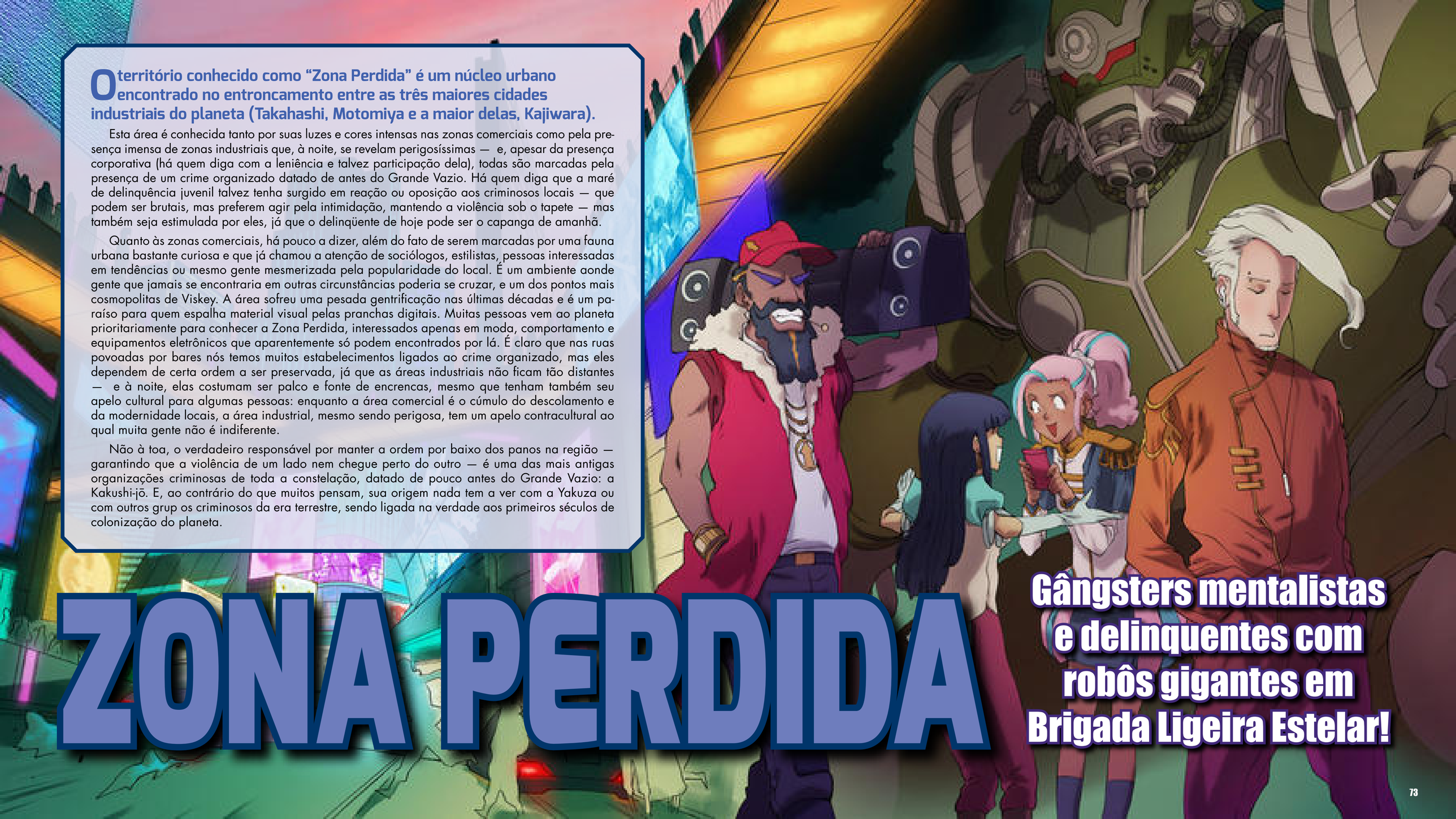
E estas são apenas algumas considerações de alguém que tem uma visão de fora para dentro da "indústria" que comercialmente produz RPGs e jogos narrativos. Espero que nos anos vindouros a ligação entre Portugal e o Brasil seja cada vez mais forte e sólida e que possamos estender esta vontade em colaborar com os restantes países de expressão portuguesa tais como Angola e Moçambique e tantos outros que ficam por referir e sobre os quais também pouco sabemos.

Abraços e que joguem muitas histórias em boa companhia!

JOÃO MARIANO

Membro fundador dos Roleplayers de Lisboa

*foto gentilmente cedida por José Hartvig de Freitas do blogue **Fotocópias & Dragões**



ZONA PERDIDA

Gângsters mentalistas e delinquentes com robôs gigantes em Brigada Ligeira Estelar!

O território conhecido como “Zona Perdida” é um núcleo urbano encontrado no entroncamento entre as três maiores cidades industriais do planeta (Takahashi, Motomiya e a maior delas, Kajiwara).

Esta área é conhecida tanto por suas luzes e cores intensas nas zonas comerciais como pela presença imensa de zonas industriais que, à noite, se revelam perigosíssimas — e, apesar da presença corporativa (há quem diga com a leniência e talvez participação dela), todas são marcadas pela presença de um crime organizado datado de antes do Grande Vazio. Há quem diga que a maré de delinquência juvenil talvez tenha surgido em reação ou oposição aos criminosos locais — que podem ser brutais, mas preferem agir pela intimidação, mantendo a violência sob o tapete — mas também seja estimulada por eles, já que o delinqüente de hoje pode ser o capanga de amanhã.

Quanto às zonas comerciais, há pouco a dizer, além do fato de serem marcadas por uma fauna urbana bastante curiosa e que já chamou a atenção de sociólogos, estilistas, pessoas interessadas em tendências ou mesmo gente mesmerizada pela popularidade do local. É um ambiente aonde gente que jamais se encontraria em outras circunstâncias poderia se cruzar, e um dos pontos mais cosmopolitas de Viskey. A área sofreu uma pesada gentrificação nas últimas décadas e é um paraíso para quem espalha material visual pelas pranchas digitais. Muitas pessoas vem ao planeta prioritariamente para conhecer a Zona Perdida, interessados apenas em moda, comportamento e equipamentos eletrônicos que aparentemente só podem encontrados por lá. É claro que nas ruas povoadas por bares nós temos muitos estabelecimentos ligados ao crime organizado, mas eles dependem de certa ordem a ser preservada, já que as áreas industriais não ficam tão distantes — e à noite, elas costumam ser palco e fonte de encrencas, mesmo que tenham também seu apelo cultural para algumas pessoas: enquanto a área comercial é o cúmulo do descolamento e da modernidade locais, a área industrial, mesmo sendo perigosa, tem um apelo contracultural ao qual muita gente não é indiferente.

Não à toa, o verdadeiro responsável por manter a ordem por baixo dos panos na região — garantindo que a violência de um lado nem chegue perto do outro — é uma das mais antigas organizações criminosas de toda a constelação, datado de pouco antes do Grande Vazio: a Kakushi-jō. E, ao contrário do que muitos pensam, sua origem nada tem a ver com a Yakuza ou com outros grup os criminosos da era terrestre, sendo ligada na verdade aos primeiros séculos de colonização do planeta.

Quem são a Kakushi-jō?

A Kakushi-jō surgiu em algum ponto não-identificado do Grande Vazio mas provavelmente teve sua origem nos estertores das Guerras Drones e no processo de povoamento Viskeyjin que se seguiu à Praga Ginóide.

Pouco se sabe sobre sua origem. Aqueles que a investigam — e que conseguiram chegar à informações vagas sobre sua cúpula — creem na possibilidade da organização ter sido secretamente criada para proteger a humanidade de alguma grande ameaça ainda por vir. É possível que eles tenham surgido como uma organização bem-intencionada, radicalizando-se em uma espécie de esquadrão da morte e, em uma degeneração final, voltando-se para o crime nos esforços de financiar esses esforços — ao ponto de criar um verdadeiro império mafioso em seu planeta durante o seu auge. O motivo pelo qual poucos conseguem ter acesso à sua cúpula é óbvio: eles não querem "verdadeiros" criminosos dentro dela. Querem zelotes em nome dessa causa maior para dar prosseguimento à sua missão, fazendo da organização um meio para um fim e deixando o trabalho sujo para a ralé a seu serviço.

Não à toa, nas formas arcaicas das línguas Viskeyjin pré-constelares, Kakushi-jō significa "Castelo Oculto".

O problema é que a Kakushi-jō não tem nenhum tipo de escrúpulos, tudo em nome de um suposto "bem maior". São acima de tudo uma organização criminosa, com altos e baixos ao longo de sua história. Não tem discurso político para além de sua necessidade secreta — nas suas palavras, "impérios se erguem, impérios caem e a Kakushi-jō sempre permanece".

Seus líderes não se importarão em matar centenas de pessoas se isso for a serviço de "bilhões no futuro". Nos seus momentos de maior poder, a organização influenciou a política e a economia de seu planeta. Nas fases de recuo, passou décadas ou até mais de um século tendo alcance limitado e se preparando para a próxima ofensiva de expansão. Nos piores contextos, ela sobreviveu. E mesmo estando primordialmente concentrada em pontos urbanos esparsos do planeta Viskey, a Zona Perdida parece ser o seu último grande bastião de verdade nos últimos trinta anos. Parece.

Tudo indica que eles estão prontos para reiniciar sua expansão. E isso acabou levando à reações dentro da própria zona perdida, especialmente de jovens que não querem viver com o dedo do crime organizado arregimentando-os ou ameaçando-os.

Atividades criminais

Diferentemente de grupos terroristas como a TIAMAT, a Kakushi-jō depende do segredo, especialmente sobre suas motivações maiores. A bem da verdade, fora da cúpula quase NINGUÉM sabe delas, e mesmo entre os departamentos de inteligência há apenas indícios a respeito disso.

O que temos aos olhos de quem tem acesso à sua existência é uma poderosa organização criminosa (embora circunscrita à certas áreas nos dias de hoje) e nada mais.

Em geral, a Kakushi-jō sempre foi tratada como um caso de polícia comum e só caiu no radar do Instituto Takemiya e por tabela da Inteligência Imperial por conta de sua busca pelo recrutamento de Mentalistas. Mesmo assim, raramente se teve um vislumbre dos seus verdadeiros bastidores. Metaforicamente falando, o castelo realmente está oculto.

Independentemente de sua discrição, grandes organizações criminosas precisam lavar seu dinheiro e, além de várias empresas menores criadas para esse fim (muitas delas concentradas na Zona Perdida), eles também se valem tanto de empresas genuínas que lhes devem favores quanto de empresas que se vêem ameaçadas por sua infiltração (procurando fazer dela uma ferramenta de lavagem, cobrar proteção, ou tirar proveito de alguma pesquisa que cruza com seus interesses). Pensem na miséria que um espião industrial com poderes mentais e alma gângster pode fazer ao se infiltrar em uma corporação.

No entanto, eles não se valem apenas de crimes de colarinho branco ou de crimes comuns como tráfico de drogas, tráfico de armas (revendendo-as para grupos terroristas inclusive), indústria de sequestros e similares. Eles tem como clientes várias milícias ao longo da constelação, inclusive a própria TIAMAT.

Pouco lhes importa o que eles façam com as armas e tepeques revendidos, mas o seu departamento científico soa particularmente interessante para os planos da Kakushi-jō. Então não é impossível infiltrar agentes seus dentro da Sangue Branco, assim como não é impossível para a TIAMAT — sempre buscando vantagens para sua causa — infiltrar alguém dentro da organização para descobrir sobre o interesse particular da Kakushi-jō em mentalistas.

Então sim, eles fazem negócios, mas sempre com olho vivo nas ações um do outro e preparados para passar a perna nele se for preciso (com discrição, porque todos sabem as consequências de um eventual enfrentamento direto entre a Kakushi-jō e a TIAMAT e nenhum dos dois lados quer isso…)

Cobaias no crime

Ao contrário do que muitos poderiam imaginar, há departamentos secretos de pesquisa dentro da Kakushi-jō, envolvendo não apenas novas armas e drogas sintéticas como também experiências com implantes especiais para ciborgues e modificações em jovens mentalistas. Há quem diga que seus departamentos de pesquisa criaram "lentes psíquicas" para ser anexadas aos cockpits de seus pilotos e projetar em larga escala efeitos físicos que alguns poderes mentalistas podem causar, por exemplo.

Mas em geral suas grandes cobaias são torneios de lutas clandestinas, com robôs ou não, ou operações criminosas no qual serão feitos testes de campo. Há registros de mentalistas que, tendo sua existência oculta do Instituto Takemiya, foram modificados para ter poderes inesperados não devidamente catalogados pela regência imperial, mas comprovadamente mortais para seus usuários, assim como nos proscritos com tais poderes nas zonas de combate (ver "Lâmina Mental" no livro **Brigada Ligeira Estelar**, página 63). O que não faz deles menos perigosos.

As corporações também fazem experiências em suas propriedades dentro das áreas industriais — e em geral, isso se beneficia de um senso de segredo entre as autoridades e o crime: nenhum dos dois lados quer confusão, e por isso todos se mantém dentro de certos limites. Se não fosse a delinquência, tudo seria muito estável no lugar. E por isso, há maiores chances de alguma coisa dar errado e, antes de se entender o foco do caos, todos apontem o dedo uns para os outros e o pior venha a acontecer.

Criminosos Mentalistas

Em geral não há motivos sociológicos para um mentalista se voltar ao crime. Desde cedo eles são detectados, treinados e encaminhados para se tornarem uma espécie de comensais da nobreza, no papel de conselheiros, assessores e outras figuras úteis. É uma vida garantida e de bons ganhos.

Entretanto, sempre existe um ou outro caso no qual alguma maçã cai do cesto. Um mentalista cai em desgraça por sua índole, se envolve em atos escusos ou simplesmente foi detectado cedo demais pelas pessoas erradas, antes de cair nos radares do Instituto Takemiya.

Isso explica porque criminosos mentalistas são raros, mas quando existem, são particularmente perigosos.

A grande maioria dos membros da Kakushi-j□ é composta de humanos e evos comuns — no papel de criminosos absolutamente normais, e eles não apenas são completamente ignorantes quanto às motivações da organização quanto jamais acreditariam se lhes contassem. No seu entender todos ali são mafiosos, e apenas isso.

Se o percentual de Mentalistas é pequeno em relação à composição populacional dos habitantes da constelação, que dirá a existência de criminosos entre eles. Por isso, a Kakushi-jō reserva muito bem os seus e os mantém secretos — raros são aqueles cientes dos poderes de um companheiro de crime.

Dentro de seu padrão interno, com o uso de línguas antigas como designação, a Kakushi-jō batiza essa elite de operativos como Kakusareta tanken no dansei — ou seja, os Homens das Adagas Ocultas, abreviados informalmente entre si como…

Katandan

Pré-Requisitos: Vantagem Única (Mentalista), Patrono (Kakushi-jō), Segredo (Mentalista).

Ocultamento: o Katandan pode gastar 1PH em um primeiro momento para se manter oculto às capacidades empáticas de outro mentalista caso seja detectado, por um número de turnos correspondente a 1D+R. Terminado isso tudo, ele precisará gastar 2PH e o número de turnos será correspondente apenas à sua R.

Criminoso Treinado: cada ponto gasto na perícia crime comprará duas especializações ao invés de uma.

Cobaia Humana: um Katandan pode se permitir obter poderes diferentes do mentalista comum. Entretanto, cada uso dessa capacidade consome 2 PHs. É possível se esforçar e causar mais danos, à razão de 1 PV para cada ponto em característica, sem limite. Ou seja, o abuso dessas capacidades pode ser letal…

Veículos transformáveis e o mundo do crime

Na Constelação do Sabre, há um problema cultural com robôs capazes de se transformar em outra coisa que não um robô: assume-se que essa é uma medida para mantê-los ocultos — o que traz uma conotação inata de deslealdade.

Há vantagens claras em transformar um robô em um veículo: ele é mais fácil de estacionar em uma base, é mais discreto e tem uma aparência inofensiva dependendo do veículo em que ele se transforma (como um carro magnético). Em compensação, isso em geral acaba rendendo um robô menor que mal chega à metade dos hussardos mais baixos em termos de estatura — a menos que ele tenha sido criado para se transformar em um veículo maior, como um caminhão de carga. Isso não faz dele menos bem-armado.

Em todo caso, o grande motivo pelo qual os robôs transformáveis são mal-vistos é justamente por causa dessa natureza furtiva. Robôs sob disfarce são usados regularmente por conspiradores, terroristas e criminosos, que precisam se ocultar em meio a fugas. Isso deu a eles má reputação. Quem deseja transmitir uma imagem simbólica procura evitá-los até por isso mesmo. Isso não é uma regra: há aqueles que se valem desse tipo de artifício para viajar por longas distâncias em um planeta, havendo um uso constante de robôs transformáveis por caçadores de recompensa (e estes tendem a ser bem observados pela lei caso dêem sinais de sua presença), mas definitivamente este não é o caso dos modelos usados pelos gângsteres da Kakushi-jō.

Os gângsteres da Kakushi-jō em geral tem códigos secretos, símbolos, tatuagens discretas (notadamente o ideograma ō na língua dos cultuados povos ancestrais dos Viskeyjin. Significa Kumo (“Nuvem”) — e faz sentido: a nuvem oculta o castelo). Novamente, preferem ser discretos. Mas eventualmente, topam com os jovens encrenqueiros do local, cuja algazarra atrai a atenção das autoridades — e embora eles procurem ser pacientes, eventualmente isso não costuma terminar bem…

Delinquentes e Máquinas de Metal

Este artigo não ficaria completo sem falarmos das gangues de delinquentes que povoam a Zona Perdida à noite — e embora isso não seja uma regra, a maior parte delas tende a ser muito… temática. Usam cores exageradas, elementos nos trajes que aludem escancaradamente aos seus nomes (se por exemplo uma gangue se chamar “os piratas”, esperem lenços na cabeça e símbolos com caveiras e ossos cruzados) — ver kit Arruaceiro em A Constelação do Sabre Vol.1, páginas 66-67).

No entanto, em geral, eles se destacam pela presença do robô conhecido localmente como Dekotora Mecha — um festival de luz, som e caos. Cultivando uma tradição milenar no país dos seus ancestrais, iniciada quando caminhoneiros decoravam seus veículos de trabalho com luzes coloridas à exaustão, os Dekotora Mecha pavoneiam-se com suas luzes e cores e instalam alto-falantes insuportáveis.

Seus donos gostam de se exibir entre si, demonstrar força e partir para a porrada: a existência do metal de refração zero (uma placa de metal tão dura quanto aço e transparente como vidro) permite integridade física às partes nas quais as luzes estão expostas, mesmo em um combate. Algumas pessoas tentam reabilitar a cultura do Dekotora Mecha e arrancá-la de sua pecha criminal, com eventos e concursos (“Dekotora é cultura, Dekotora é da PAZ!”) — e realmente em suas origens terrestres ela era uma mera manifestação artística pacífica — mas a verdade é que robôs gigantes são robôs gigantes e nas mãos de delinquentes, eles só seriam usados para uma coisa mesmo. As luzes e cores distintivas dessas máquinas acabaram sendo associados a um universo violento por tabela e é muito difícil separar uma coisa da outra aos olhos da população.

Em geral, cada gangue tem apenas um (usualmente nas mãos do seu líder), refletindo a dificuldade em obtê-las e customizá-las, mas isso não é uma regra — algumas delas tem duas ou três, por exemplo, e estas tendem a chamar a atenção mais do que deveriam (como saber se não é uma milícia?). Em geral esses robôs são Cargos ou Refugos roubados e altamente modificados — ou, em alguns casos raros, uma máquina construída a partir dos restos de outras máquinas. Mas eles sempre sofrem um grande grau de transformação, se embrenhando em brigas urbanas e caindo fora.

Normalmente não são máquinas transformáveis — não há como obter a infra-estrutura necessária para isso nas condições de uma gangue, por isso eles têm as grandes dimensões esperadas de um Hussardo (e por isso costumam ser escondidos em galpões ou hangares abandonados, devidamente tomados por uma gangue qualquer). No entanto, definitivamente chamam muito a atenção!

Dekotora Mecha 175

F1, H0, R3, A2, PdF3 (energia/sônico), 15PVs, 25PHs.

Mecha, Aceleração, Implemento x2 (veja abaixo), Ataque Especial (Amplo, Paralisante), PHs Extras.

Interferência, Bateria.

Interferência: O Dekotora Mecha pode gerar uma cacofonia de “música” eletrônica e um show de luz intensa que atrapalha as comunicações e sensores de todos ao seu redor, não por qualquer interferência direta, mas porque não se entende nada nessa barulheira!

Ataque Especial (Amplo, Paralisante): emitindo luz e som em todas as direções, o Dekotora é capaz de confundir e paralisar os inimigos na área.

Implemento 1 (Marcha de Batalha, 2 pontos): to-

Robôs Transformáveis em Jogo

Robôs transformáveis tendem a ter a mesma massa de pontos dos veículos nos quais eles tendem a se transformar. É possível a existência de vantagens e implementos ausentes de sua versão veicular. Mas isso tem um preço: tanto o veículo como robô devem ter a vantagem Forma Alternativa (correspondente tanto a um quanto ao outro), e usar as regras de Blindagem (páginas 46-47 do livro de cenário Brigada Ligeira Estelar) — com a diferença de que você sacrificaria seus PHs por novas vantagens e implementos (isso em uma forma alternativa diferente, é claro). O que quer dizer que talvez você esteja muito mais seguro em um carro magnético do que em um robô gigante…

Mas e quanto às escalas envolvidas? O sistema de escalas em 3D&T é baseado na decimalização e isso explica porque não há “Escala X5”, por exemplo — é mais simples adicionar ou reduzir um zero na hora de fazer conversão de escala. Mas é possível ser mais fidedigno com tamanhos consideravelmente maiores do que um ser humano (a base da Escala Ningen): podemos assumir que carros ou animais podem ter valores superiores em características, mesmo pertencendo a determinada escala. Ao invés de aplicarmos escalas intermediárias inexistentes, podemos construí-los como se fossem em escalas Ningen e então duplicar (ou triplicar, quadruplicar, etc.), os valores de suas características físicas para fins de aproximação (H continua 0 e a habilidade do condutor não muda). Um carro comum poderia ser construído como um personagem normal de cinco pontos, e ter Força, Resistência, Armadura e Poder de Fogo (mesmo que normalmente um carro tenha PdF 0) dobrados, com o aumento consequente de PV e PHs. No entanto, ela permaneceria na escala Ningen e embora ele tenha mais resistência do que um ser humano, ainda sofrerá o impacto caso um robô de vinte metros o chute.

cando músicas específicas, o Dekotora pode motivar seus aliados, melhorando seu desempenho em combate.

Implemento 2 (Cegueira, 1 ponto): focalizando suas luzes em um alvo específico, o Dekotora é capaz de sobrecarregar as câmeras e sensores de um robô, cegando momentaneamente um piloto, por um número de turnos correspondente à Armadura do Dekotora (não muito diferente do que ocorre com a vantagem Toque de Energia — é uma medida defensiva, afinal).

Ganchos de campanha

Recomendamos para observação cada kit de personagem presente na adaptação de *Ghost in the Shell* na *Dragão Brasil* 118, especialmente Assassino, Bandido, Ciborgue Renegado, Hacker e Político (acha que eles não promovem a ascensão de certos nomes ao parlamento imperial?). Agente Secreto também é interessante, afinal, os olhos da Kakushi-jō podem estar em qualquer lugar…

É claro que personagens mais tradicionais ao cenário podem ser enquadrados (na verdade deveriam). Afinal de contas, oficiais de uma guarda também precisam se divertir e podem querer conhecer o local — e cruzar com alguma encrenca inesperada, especialmente se alguém interessante estiver envolvido, para que o leve sempre a uma situação muito maior e complicada. Afinal de contas, corporações existem, fazem experimentos perigosos em suas propriedades na área industrial e este é um local propício para essas coisas, já que parece haver um acordo tácito entre a lei e o crime: não havendo caos e mantendo-se a discrição, fecha-se um olho para tudo ao seu redor.

É possível também criar alianças estranhas. Por exemplo, imaginem que uma milícia radical xenofóbica tenha um ódio mortal pela "Cultura Decadente" que permeia as áreas comerciais da Zona Perdida e queira destruir aquilo tudo — ou esteja apenas se escondendo em uma fábrica abandonada nas áreas industriais, aonde ninguém pensaria em procurá-los. A Kakushi-jō é uma organização criminosa que depende de certa discrição — faz parte de seu negócio e por isso mesmo, não se incomodariam em ajudar discretamente nossos heróis para tirarem esses sujeitos da sua área e fazer as coisas voltarem ao normal. Note que essa é uma aliança de ocasião: terminado tudo, cada um segue seu caminho.

Por outro lado, pode haver uma missão do Instituto Takemiya para localizar ou resgatar algum jovem mentalista capturado ou coagido a se juntar à Kakushi-jō. Por questões de jurisdição, se eles buscarem apoio de alguém será o da Polícia Mecanizada e depois disso (caso a escala fuja ao controle) a Guarda Regencial do planeta, mas lembrem-se que a Kakushi-jō tem lideranças com planos maiores e mais ambiciosos — e dependendo de sua escala (ou de algum eventual interesse de estado em jogo, provavelmente com colaboração de agentes da Inteligência Imperial), talvez a própria Brigada Ligeira Estelar seja realmente necessária.

Não pensem que a organização não terá Irregulares prontos para defendê-los caso robôs hussardos estejam lá e, nessas horas, veremos algumas de suas experiências na interface mente e máquina com mentalistas entrarem em ação.

E nem falamos do submundo de lutas clandestinas, que opera à parte de iniciativas como o Círculo da Espada e esconde planos bem mais perigosos por trás… enfim, uma coisa é certa: ninguém vai para a Zona Perdida para ficar entediado. Divirta-se! Apenas tenha cuidado para não encontrar mais agitação do que gostaria…

Bônus: Dois Animes de Referência (com Mechas)

Chō Kōsoku Galvion

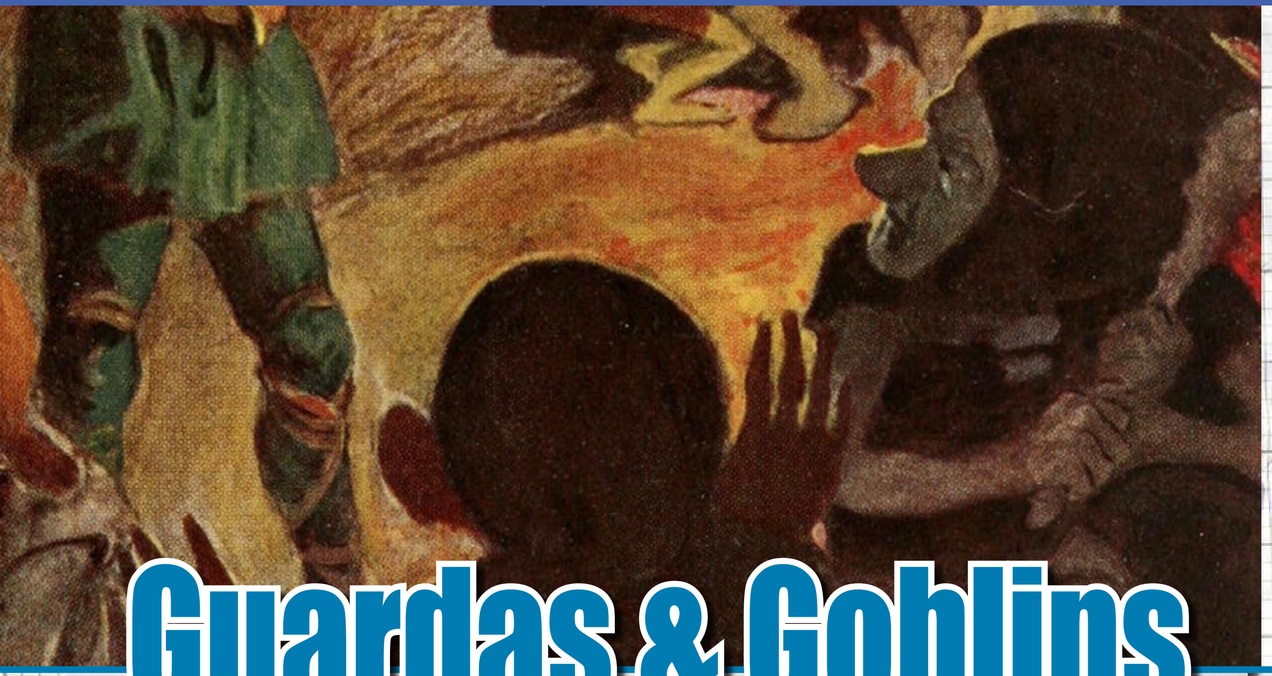
No século 23, criminosos se tornam agentes secretos e, bancados por um patrono milionário, ganham carros que se transformam em robôs para combater uma organização secreta maligna — em troca de diminuição de sua pena. Não deu certo e teve vida curta (com apenas 22 episódios, nem chegou a fechar a meia temporada de 26 em uma época no qual os animes tinham 52, a ponto de seu último episódio ter sido um capítulo normal, com um adendo de 35 segundos narrando o final), mas é extremamente divertido. E para os adeptos do humor involuntário, temos um carro-robô chamado de… Breast Chaser. Sem comentários…

Megazone 23 – Capítulo 2

Ué, mas não falamos dele na DB 124? É sim, mas *Megazone 23* acabou tendo uma trajetória muito esquisita, com seu segundo OAV sendo feito por uma equipe completamente diferente e com mudanças radicais de aparência, com personagens tendo personalidades mudadas para acobertar o fato de que teríamos outros personagens nessa situação durante a série de tv jamais feita. No caso, o protagonista se agrega sem maiores explicações a um bando de delinquentes e todos fazem uma incursão à central do inimigo, ajudados por nossa celebridade virtual Eve Tokimatsuri. Avisando: tem sexo, nudez e violência desnecessárias, mas assim tocava a banda nos tempos do boom do Home Video no Japão…

E sim, no artigo *Cyber Sabre* na *Dragão Brasil* 124 citamos o primeiro *Megazone 23*, este ótimo para os aspectos mais relacionados à zona comercial do local — pop e colorida — e o Bubblegum Crisis original. São ótimas referências para uma tarde livre de sábado e… não, não, NÃO falaremos de Akira. É uma referência ótima mas provavelmente todo mundo na mesa já o conhece e, nesse caso, eles já terão criado sua caixa mental (na qual robôs dificilmente se encaixarão). Referências novas serão importantes para fazer o jogador pensar fora da caixa.

ALEXANDRE LANCASTER



Guardas & Goblins

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Tormenta RPG, Dragon Age, Guerra dos Tronos* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Guardas & Goblins* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A chegada

Enquanto viaja, o grupo de personagens chega a uma cidade murada em meio à planície. É o final da tarde e nuvens negras tomam o céu. Não há construções ou árvores próximas aos muros, apenas terreno, que foi recentemente arado. A jornada não apresentou desafios, mas estão todos cansados e a cidade promete um lugar seguro e seco para passar a noite e reabastecer suprimentos.

Um punhado de guardas e arqueiros patrulha os muros (Tenha fichas prontas em mãos com as estatísticas dos soldados. Isso será útil mais tarde!). Os guardas levantam suas armas e parecem tensos por um momento ao avistar os personagens, mas não é difícil entrar. Na verdade, após o costumeiro grito de *"quem vem lá"*, e a identificação do grupo como viajantes, há recepção calorosa!

O próprio capitão da guarda desce para cumprimentá-los e parabeniza a coragem por andar numa estrada repleta de monstros. Assegura a todos que o melhor estalajadeiro da cidade é seu amigo. Bastará citar o nome do capitão e conseguirão um bom desconto. Caso os personagens perguntem sobre os monstros mencionados, ou fiquem desconfiados da gentileza, o capitão tenta esclarecer a situação:

"Há alguns dias, goblins foram avistados próximos das muralhas! Disparamos nossos arcos e ferimos alguns, mas tudo que conseguimos foi entocá-los num bosque próximo daqui. Eu preciso lidar com a ameaça, mas tenho poucos homens e não posso deixar os muros desprotegidos. Vocês parecem o tipo de pessoa que consegue se virar numa luta. Estou oferecendo uma recompensa para quem for até o bosque nos livrar das malditas pestes. O que dizem? Estão interessados?"

Caso os personagens ignorem o capitão, ele pode aparecer na estalagem depois e fazer sua proposta. Normalmente ouro é o maior gancho que qualquer grupo de aventureiros precisa para partir numa jornada, mas leve em consideração os personagens, suas motivações e, se necessário, ao invés disso, faça-o oferecer recompensas mais adequadas. É um homem influente na cidade. Pode conseguir algo que os personagens queiram em troca dos serviços deles. Uma apresentação na taverna para o bardo, a visita do clérigo a um local sagrado para sua fé, etc...

Questionar o capitão da guarda sobre os goblins não traz muitas informações adicionais. *"Eram goblins. Estavam armados e havia pelo menos uns vinte deles! Nos defendemos como pudemos"*. Considerando que o grupo aceite a missão, poderá descansar na melhor estalagem local sem pagar por isso.

Uma tempestade cai durante a noite.

A partida

Ao deixar a cidade rumo ao bosque, o grupo percebe que o terreno circundando os muros está enlameado e alagadiço, mas pode ser atravessado, ainda que com a metade da velocidade normal. Além dele, próximo a estrada, uma trilha leva ao pequeno bosque que os guardas indicaram.

Um grupo de goblins têm um acampamento em meio a única clareira. É possível notar que os guardas exageraram seus números. São apenas dez. Quatro deles estão de guarda, dois dormem no chão e o restante parece estudar a estátua de um monstro, coberta de musgo. Eles não percebem os personagens de imediato, a menos que façam barulho.

Caso alguém peça (e apenas se alguém pedir) pode realizar um teste de percepção. Alguém bem sucedido nota que os goblins estão cansados e abatidos. Se falhar, achará que as criaturas parecem hostis. Personagens resistentes a ilusão podem fazer um teste adequado para descobrir a verdade: por um breve momento têm o vislumbre de anões! Os anões são viajantes estrangeiros, amaldiçoados pela estátua que encontraram num templo abandonado. A estátua pertencia a uma divindade goblinoide.

Uma vez que percebam o grupo, os falsos goblins atacam! Acreditam que os guardas da cidade estão atrás deles. Falam o idioma de um reino distante e a comunicação com os personagens não é fácil. A ilusão só pode ser dissipada por magos ou sacerdotes muito poderosos e quebrar a estátua ou matar os anões *não* faz ela ser cancelada. O grupo ainda não sabe, mas após deixar o bosque, eles mesmos acabam amaldiçoados! Aqueles que recebem a maldição percebem a si e outros amaldiçoados em sua forma verdadeira, mas aos olhos de todo o mundo parecerão goblins. E serão tratados como tal.

O retorno

Talvez os personagens tenham seguido o caminho da diplomacia e se comunicado com os falsos goblins, e tentem voltar para a cidade e esclarecer tudo. Ou talvez tenham apenas chacinado os anões no acampamento e pilhado os corpos. Não importa. Tudo parecerá normal até se aproximarem dos portões da cidade.

De cima dos muros, com cobertura das ameias, guardas escondidos disparam flechas na direção deles! Continuam atirando, sem se importar com seus protestos. É possível lutar ou fugir. Os guardas estão protegidos atrás da muralha, o que dificulta o combate. Correr, por outro lado, significa atravessar o terreno enlameado. Caso alguém tenha levado consigo um dos goblins do bosque (ou o cadáver dele) nesse momento enxergará sua verdadeira forma de anão.

Independente do que acontecer, agora que todos sabem que estão amaldiçoados, é melhor que encontrem ajuda depressa. Antes que o próximo grupo de aventureiros passando pela cidade seja enviado para matá-los...

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

A nova versão live action de *Aladdin*

Aladdin é um jovem órfão de grande valor interior, um diamante bruto. Quando o vizir Ja'far o usa para adquirir uma lâmpada mágica, Aladdin acaba se aliando a um gênio azul capaz de realizar qualquer desejo.

Enfrentar apenas um ladrão de rua pode parecer uma tarefa banal para heróis, mas a situação fica bem diferente quando ele tem um companheiro munido de poderes cósmicos fenomenais.

A noite da Arábia

Aladdin é a história mais popular d'*As Mil e Uma Noites*, mas curiosamente não faz parte do texto original. Ela está na versão de **Hanna Diyab**, popularizada pelo tradutor francês **Antoine Galland**. Acredita-se, inclusive, que seja uma história parcialmente autobiográfica devido aos paralelos entre a vida de Aladdin e a de Diyab.

Existem diversas versões da história de Aladdin, mas a mais famosa é a da Disney. Lançada em 1992, a animação foi a maior bilheteria do ano e ganhou dois Oscars. Esse sucesso gerou duas continuações em vídeo, uma série animada, quatro videogames, uma ponta em *Kingdom Hearts* e o atual filme live action.

Vida bandida

Aladdin pode ser usado como um "ladrão de bom coração", arquétipo tradicional em histórias de fantasia. O grande gancho de aventuras, porém, fica por conta do gênio.

Qualquer vilão da campanha pode substituir Ja'far, colocando os jogadores na função de proteger Aladdin. No mundo de Arton, a história inteira pode acontecer na Cidade do Deserto, no Deserto da Perdição.

Um jogo ideal

Para trazer um clima Disney a um encontro com Aladdin e o Gênio, você pode optar por dar incentivo aos jogadores que cantarem. Uma vez por cena, um jogador pode começar uma canção sobre a situação atual. O personagem desse jogador recebe um ponto de experiência (*3D&T*), um bene (*Savage Worlds*) ou um ponto de ação (*Tormenta RPG*).

Aladdin

Os pais de Aladdin morreram quando ele ainda era criança. Vivendo sozinho nas ruas de Agrabah, sobrevive de pequenos furtos junto com seu macaco Abu. Porém, mesmo a vida dura nas ruas não foi capaz de eliminar a bondade no coração do jovem. Ele frequentemente abre mão do fruto dos seus roubos para dividir com os ainda menos afortunados.

Por puro acaso, Aladdin encontrou a princesa Jasmine quando ela se aventurou pelas ruas de Agrabah disfarçada. Ele a ajudou a escapar dos guardas e se apaixonou. Para ter contato com ela, o órfão invadiu o próprio palácio. Um segundo encontro foi evitado pela ação do vizir Ja'far, que recrutou Aladdin para obter a lendária lâmpada mágica.

Dentro da caverna dos tesouros, Aladdin encontrou um tapete mágico inteligente, que se tornou mais um de seus companheiros. Conseguindo a lâmpada mágica, invocou o gênio sem conhecer seus poderes fenomenais, e acabou se tornando amigo da criatura, prometendo usar o terceiro desejo da lâmpada para libertá-la.

3D&T

F1, H4, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs.

Kit: Ladino (Mestre em Escaladas, Rei do Crime).

Vantagens e Desvantagens: Aceleração, Aliado (Abu: F0, H4, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs, Crime, Modelo Especial, Inculto), Aliado (Tapete: F2, H3, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs, Vôo, Modelo Especial, Inculto), Crime, Código de Honra dos Heróis.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d6.

Perícias: Arremessar d6, Arrombar d10, Escalar d12, Furtividade d10, Lutar d8, Manha d6, Perceber d8, Persuadir d8, Provocar d8.

Carisma: +2; **Movimentação:** 8; **Aparar:** 7; **Resistência:** 5.

Complicações: Excesso de Confiança, Heroico

Vantagens: Acrobata, Atraente, Corajoso, Elo Animal, Esquiva, Ladrão, Ligeiro, Rápido.

Equipamento: Tapete voador (Pilotar d12, Subida 3, Acc 10, VM 30, Resistência 8 (2), Tripulação 0+3).

Tormenta RPG

Aladdin: humano, ladino 3/swachbuckler 3, CB; ND 6; Médio, desl. 9m; PV 36; CA 20 (+3 nível, +4 Des, +3 Car); corpo-a-corpo: cimitarra +9 (1d6+1, 18-20); hab. ataque furtivo +2d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, estilo de combate: esgrima, evasão, presença paralisante, sentir armadilhas +1, técnica ladina: maestria em perícia (atletismo, acrobacia e ladinagem); Fort +4, Ref +9, Von +3; For 12, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +13, Atletismo +13, Atuação (canto) +12, Cavalgar +13, Conhecimento (local) +11, Diplomacia +12, Enganação +12, Furtividade +13, Iniciativa +16, Ladinagem +13, Obter Informação +12, Percepção +9, Sobrevivência +9; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Ágil, Especialização de Combate, Desarmar Aprimorado, Fintar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Mãos Rápidas, Reflexos Rápidos, Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos.

Equipamento: cimitarra.

O Gênio

A criatura mais poderosa do mundo, que vive numa lâmpada bem pequenininha. O Gênio pode distorcer a realidade e fazer o que quiser, com habilidades que transcendem até mesmo a própria magia *desejo*.

Bem-humorado e boa praça, o Gênio está mais do que disposto a abrir mão de todo esse poder por sua liberdade, mas só pode fazer isso com a ajuda do portador da lâmpada.

Enfrentar o Gênio diretamente é difícil, mas não impossível. Preso à lâmpada, ele só pode ser invocado caso o portador a esfregue. Uma vez fora da lâmpada, ele pode continuar assim até o final da cena, até ser dispensado ou até retornar para ela voluntariamente. Existem apenas três limites para o seu poder: ele não pode matar diretamente uma criatura, não pode reviver os mortos e nem fazer alguém se apaixonar.

Quando invocado por um novo mestre, o Gênio concede apenas três desejos, mas pode ser convencido a ajudar criaturas amistosas em outras situações. Convencer o Gênio requer um teste Difícil de Manipulação em *3D&T*; um teste de Persuadir –2 em *Savage Worlds*; ou testes de Enganação ou Diplomacia CD 25 ou mais, de acordo com o mestre, em *Tormenta RPG*. Assim que o terceiro desejo for cumprido, a lâmpada se teletransporte automaticamente para algum ponto aleatório no mesmo mundo ou plano.

3D&T

O Gênio conhece todas as magias do *Manual 3D&T* e do *Manual das Magias*. Pode realizar duas magias por rodada e tem PMs ilimitados. Ele é completamente imune a magia e ataques, mesmo de deuses.

Savage Worlds

O Gênio tem todos os poderes da Edição Brasileira de *Savage Worlds* sem limite de pontos de poder. Ele não pode ser afetado por nenhum ataque ou poder, mas pode ser influenciado socialmente.

Tormenta RPG

O Gênio é uma criatura do tipo Espírito com poder quase divino. É totalmente imune a qualquer tipo de dano ou magia, e tem os valores de atributo que quiser, de nulo a infinito. Uma vez por rodada, o Gênio pode lançar as magias *desejo* ou *milagre*, mas limitado pelas regras de não poder matar, ressuscitar ou fazer uma pessoa se apaixonar.

THIAGO ROSA
FELIPE DELLA CORTE

TESOUROS ANCESTRAIS

Crianças e seus robôs gigantes lutam contra anjos bizarros neste anime clássico para *3D&T Alpha*

EVANGELION

Deus está enviando anjos para destruir a humanidade! O que será isso? Uma nova história de anjos e demônios?! Desta vez não. Trata-se de *Neon Genesis Evangelion*, um dos maiores sucessos da animação japonesa da década de 1990.

Produzida pelos estúdios Gainax, a série *Shinseiki Evangelion* é composta por 26 capítulos e dois filmes. Foi exibida nos anos 2000 no antigo canal a cabo Locomotion e atualmente está disponível no Brasil no catálogo da Netflix. A série, porém, já tinha ficado muito conhecida entre os fãs de animação japonesa, graças aos *fansubbers*: um tipo de fã-clube que traduz e distribui episódios legendados com a trilha original em japonês, sem fins lucrativos.

O segredo do sucesso? Além do excelente visual e narrativa, *Evangelion* foi inovador. No início você acredita estar assistindo a apenas mais um anime com "robôs gigantes pilotados por crianças que salvam a Terra". Contudo, à medida em que a história avança, tudo foge desse tipo de aventura — aqueles que pareciam heróis se mostram vilões, aquilo que parecia certo já não parece tão justo. E seus personagens de psicologia profunda, extremamente humanos, logo cativam o espectador: quando menos espera você já está escolhendo aqueles que mais adora (ou que mais odeia, o que também não é raro).

Ah, sim! Tem também robôs gigantes, monstros atacando Tóquio, luta, sangue, matança, destruição... Hai!

Aviso aos fãs: várias informações deste artigo *não* correspondem à verdade no universo de Evangelion; existe muita coisa que não podemos revelar sem estragar a diversão de quem ainda não assistiu à série!

Três impactos

Tudo começou no dia 13 de dezembro de 2000. Uma catástrofe provocou o derretimento da calota polar na Antártida e inundações em todo o mundo, exterminando metade da população e alterando a órbita da Terra. O clima global muda, não existem mais estações do ano. O desastre teria sido provocado pela queda de um meteoro — chamado de Segundo Impacto, porque o Primeiro teria sido responsável pela extinção dos dinossauros há milhões de anos. Essa é, pelo menos, a versão ensinada nas escolas. Mais tarde descobre-se que a verdadeira causa do Segundo Impacto foi outra...

Hoje, em 2015, a civilização tenta se reerguer desse duro golpe. A cidade de Tóquio original foi tragada pelo oceano durante o Segundo Impacto. Sobre suas ruínas ergue-se Tokyo-2 — e mais tarde veio a supertecnológica Tokyo-3, com edifícios móveis que podem deslizar para abrigos subterrâneos em caso de ameaça.

Em uma caverna gigantesca sob Tokyo-3, sediada em uma fortaleza chamada Geofront, está a Nerv — uma agência secreta militar/científica que detém o conhecimento sobre as reais causas da tragédia. Estudando as profecias registradas nos ancestrais Pergaminhos do Mar Morto, a Nerv descobriu a verdade: Deus está enviando Anjos, na forma de monstros gigantescos, para destruir a humanidade. O Segundo Impacto teria sido provocado por Adão, o Primeiro Anjo. E existem outros a caminho...

O papel da Nerv é deter esses novos Anjos. Isso está sendo tentado por meio do Projeto Evangelion. Sob o comando do frio e misterioso Gendou Ikari, a Nerv resgatou os restos do monstro Adão na Antártida e construiu vários clones da criatura. Equipados com armaduras robóticas e pilotos humanos, esses monstros são chamados de Evas, porque vieram de Adão (ou assim se pensava; como a maioria das informações nesta história, isso pode ser totalmente falso...).

Os Evas podem ser pilotados apenas por um grupo especial de pessoas nascidas na época do Segundo Impacto — ou seja, adolescentes de 14 anos —, que tiveram seu código genético alterado para melhor compatibilidade com as máquinas. Eis que entra em cena o protagonista, Shinji Ikari, filho de Gendou. Tímido ao extremo e desprezado pelo pai, ele é convocado às pressas para pilotar o Eva-01 durante o ataque de Sachiel, o Terceiro Anjo. Antes dele já havia a soturna Rei Ayanami, e mais tarde a estourada nipo-alemã Asuka Langley Soryu se juntaria à equipe. Enquanto os três tentam deter os Anjos que atacam Tokyo-3, novas unidades Eva são construídas e novos pilotos são selecionados em várias partes do mundo.

Eva-01 em manutenção

Ao longo da batalha contra os Anjos, descobre-se que muita coisa não é o que parece. Embora criados para salvar a humanidade, os Evas às vezes agem como monstros ansiosos para escapar ao controle. A Nerv expõe cada vez mais segredos sujos, mostrando que não se trata de nenhuma agência benevolente, preocupada com o bem estar da raça humana. Além de enfrentar os Anjos, cada membro da Nerv se vê atacado por dúvidas, neuroses e tragédias pessoais.

Apesar de tudo, todos continuam lutando. Os Anjos se aproximam cada vez mais do Geofront, onde está guardado o corpo de Adão. Está escrito nos Pergaminhos do Mar Morto: se um dos Anjos reencontrar Adão, ocorrerá o temido Terceiro Impacto — provocando a extinção de toda a vida na Terra.

E eis a grande questão. Se Deus ordenou o extermínio e renascimento da humanidade, então será correto lutar contra Ele? Afinal, quem são os vilões da história? Nós?

As unidades Eva

Os Evas são criaturas geneticamente alteradas, criadas a partir do DNA de Adão. Revestidos com armaduras metálicas, eles parecem robôs gigantes — e isso é o que seus pilotos acreditam no início. Mas em batalha, quando sofrem dano, podemos ver suas partes orgânicas e seu sangue vermelho...

Os Anjos, protegidos por um campo de força chamado *AT Field* ("*Absolute Terror*", Campo de Terror Absoluto), são invulneráveis a explosivos convencionais e outros ataques "de área", como mísseis e bombas. Eis porque as forças armadas são quase inúteis contra eles. Anjos só podem ser danificados por ataque direto. Por esse motivo os Evas são equipados com armas que possuem grande poder de penetração, como pistolas, metralhadoras, fuzis e a Faca Progressiva — um tipo de vibrolâmina. A Faca fica guardada na aleta sobre o ombro esquerdo do Eva, e pode ser sacada rapidamente.

Os pilotos ficam alojados em *Entry Plugs*, cabines cilíndricas inseridas nas costas dos Evas, e que podem ser ejetadas em caso de emergência. As cabines são preenchidas com um líquido respirável chamado *LCL*, destinado a absorver impactos sobre o piloto — mas também sobre isso existe uma verdade oculta: LCL seria um caldo de aminoácidos, um tipo de "sopa orgânica" que preenchia os mares nos primórdios da Terra, na Era Arqueozoica. Esse caldo teria originado as primeiras formas de vida. Ainda de acordo com os Pergaminhos do Mar Morto, se ocorrer o Terceiro Impacto, toda a vida na Terra será novamente revertida ao estado de LCL, para um recomeço da evolução.

Para controlar o Eva, o piloto precisa se conectar a ele mentalmente. Essa conexão é medida através da Taxa de Sincronização: quanto mais alta, maior o desempenho em combate. Assim, os pilotos são escolhidos para comandar os Evas com quem conseguem sincronizar melhor. Taxas muito baixas impedem o piloto de mover o Eva. Taxas muito altas podem ser ainda mais perigosas — o piloto pode acabar totalmente absorvido pelo Eva, dissolvido no LCL. Isso ocorreu algumas vezes em testes, resultando na morte dos pilotos envolvidos.

TESOUROS ANCESTRAIS

A sincronização tem outro efeito colateral indesejado: quando o Eva sofre dano, o piloto sente a dor do ferimento. Isso pode deixá-lo incapacitado ou, em casos graves, provocar sua morte. Em emergências, a central de comando da Nerv pode cortar a conexão do piloto com o Eva para evitar isso. Claro que essa medida impede o Eva de continuar lutando...

Uma vez que raramente precisam se afastar do Geofront (sua função principal é impedir o contato dos Anjos com Adão), os Evas funcionam ligados à uma fonte de energia externa por um cabo umbilical. Muitos desses cabos existem em várias partes de Tokyo-3. Se por algum motivo a conexão for cortada, eles só podem funcionar durante mais cinco minutos. Não se trata de uma falha: os Evas foram criados assim de propósito, clonados sem o órgão que dá autonomia e independência aos Anjos. Assim evita-se que escapem ao controle.

Apesar disso, às vezes um Eva pode mostrar comportamento estranho — especialmente a Unidade 01, pilotada por Shinji. Em várias ocasiões ela se moveu sozinha para protegê-lo, ou para atacar Gendou e Rei. E outras vezes, quando o piloto estava inconsciente, a Unidade entrou em fúria incontrolável, atacando e despedaçando Anjos na tentativa de recuperar o órgão especial que não possui. Existe ainda um motivo secreto que leva a Unidade 01 a sincronizar mais facilmente com Shinji...

Os Personagens

Shinji Ikari: A Terceira Criança

Filho de Gendou Ikari e Yui Ikari (falecida durante um teste de sincronização com a Unidade 01), Shinji é um garoto recentemente recrutado para pilotar o Eva-01. Cresceu afastado do pai, tornando-se tímido, solitário e confuso. Hoje, aos 14 anos, aceitou pilotar o Eva apenas para conquistar o tão desejado respeito paterno. Não conseguiu; mesmo tendo se tornado o mais eficiente piloto, ele ainda é desprezado por Gendou.

Shinji vive em um apartamento com a tresloucada Misato Katsuragi, chefe de operações da Nerv. Conformado e passivo, continua pilotando o Eva porque acredita que isso é esperado dele. É extremamente confuso com relação a seus próprios sentimentos: muitas vezes sente-se atraído por Misato, outras por Rei (que lembra sua mãe), e outras até mesmo pela irritante Asuka. Mas, sendo tão tímido, ele nunca chega a realmente tomar alguma iniciativa...

F0, H0, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM.

Vantagens: Aliado (Eva-01), Aparência Inofensiva, Boa Fama, Patrono (Nerv); pilotagem.

Desvantagens: Pacifista (relutante: pode lutar, mas com FA–2).

Herança Misteriosa: Shinji faz testes de Taxa de Compatibilidade com o Eva-01 com um bônus de +3.

Tá olhando o que, Shinji?

Rei Ayanami: A Primeira Criança

Silenciosa e fechada, Rei é com certeza a personagem mais misteriosa. Ela comanda a Unidade-00 e também atua como piloto substituta para a Unidade-01. Age como um robô obediente, não parecendo mostrar nenhuma emoção ou personalidade. Segue ordens sem questionar, sem nunca se incomodar com sua própria segurança. Quando fala, o faz com voz baixa. Por esses e outros motivos Rei costuma ser vista como uma boneca sem alma, uma marionete nas mãos de Gendou.

Porém, em certos momentos, Rei mostra alguns resquícios de emoção. Ela fica mais à vontade na presença de Gendou, chegando a sorrir para ele — durante as poucas vezes em que se irritou, foi em sua defesa. Em raras ocasiões, também parece se importar com Shinji, mas logo retorna à apatia robótica costumeira. Rei foi gravemente ferida e quase morta seguidas vezes, mas sempre retornou à ativa. Existe também uma razão secreta para suas aparentes "ressurreições"...

F0, H2, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aliado (Eva-00), Aparência Inofensiva, Imortal, Mestre (Gendou Ikari), Patrono (Nerv); pilotagem.

Desvantagens: Amnésia, Devoção (obedecer Gendou), Ponto Fraco (sem imaginação), Segredo.

Asuka Langley: A Segunda Criança

De naturalidade alemã, Asuka (pronuncia-se "Aska") veio ao Japão fazer parte do Projeto Evangelion e pilotar o Eva-02. Tem personalidade forte e gênio difícil; acredita ser a única realmente capacitada a pilotar um Eva. Com excesso de confiança fora do comum, entra em crises de depressão quando descobre que existem pilotos melhores que ela. Asuka tenta superar um trauma de infância: aparentemente, sua mãe foi abandonada pelo seu pai, enlouqueceu e suicidou-se diante da filha ainda pequena.

Asuka revela abertamente que odeia Shinji (entre outras coisas, porque ele mostra ser um piloto melhor

Rei: ela sim entra no robô

TESOUROS ANCESTRAIS

que ela), chamando-o de idiota o tempo todo. Mas às vezes mostra sinais de que gosta dele... Despreza Rei, é apaixonada por Kaji e tem ciúmes de Misato. Vive no mesmo apartamento com Shinji e Misato, o que só aumenta a tensão...

F0, H0, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM.

Vantagens: Aliado (Eva-02), Aparência Inofensiva, Patrono (Nerv); Idiomas, pilotagem.

Desvantagens: Insana (depressiva).

Major Misato Katsuragi: Chefe de Operações

Misato é uma presença divertida. É disciplinada e eficiente em serviço (apesar de um atraso ou outro...), mas fora dele se mostra alegre, bagunceira e grande apreciadora de cerveja! Ela trouxe Shinji para morar em seu apartamento, atuando como sua protetora e irmã mais velha. Claro que o tímido garoto fica um bocado constrangido com as excentricidades da major...

Misato perdeu o pai na Antártida, durante o Segundo Impacto, aos 14 anos. Ela própria sobreviveu por pouco, ficando com uma extensa cicatriz no torso. Traumatizada, viveu durante anos sem dizer qualquer palavra, até fazer amizade com a doutora Ritsuko e começar a falar pelos cotovelos!

Embora pareça despreocupada, Misato também tem profundas inseguranças. Apaixonou-se por Kaji, um agente secreto sempre com a vida por um fio, porque ele lembrava seu pai. Mais tarde, com o desaparecimento de Kaji, ficou tão sozinha que chegou a se voltar para Shinji...

Misato também tem um pinguim de estimação chamado Pen Pen (Pen^2), geneticamente alterado para suportar o calor (não há mais climas árticos na Terra). Comenta-se que Pen Pen seria o único personagem mentalmente saudável de *Evangelion*.

F1 (esmagamento), H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Patrono (Nerv); Investigação.

Desvantagens: Protegido Indefeso (Shinji).

Doutora Ritsuko Akagi: Cientista Chefe

Cientista do Projeto EVA, Ritsuko comanda o computador MAGI e seus três assistentes operadores. Tem o mesmo posto de comando de Misato, mas cuida de questões técnicas ligadas ao equipamento. Começou a trabalhar para a Nerv pouco antes da morte de sua mãe Naoko, a criadora original dos três supercomputadores que formam o MAGI — Gaspar, Balthazar e Melchior. Costumava dizer que as três partes da máquina representam suas três faces: mãe, mulher e cientista. Naoko teve um caso amoroso com Gendou, e aparentemente suicidou-se quando descobriu que ele não a queria mais.

Profissionalmente, Ritsuko é genial — a principal responsável pela construção dos Evas. Pessoalmente, é solitária e depressiva. Tenta continuar amiga de Katsuragi, mas está envolvida demais com os segredos sujos da Nerv, o que acaba afastando as duas. Ela conhece a verdade sobre a morte da mãe, mas mesmo assim se conserva leal a Gendou. Pior ainda, também apaixonou-se por ele e não é correspondida, exatamente como sua mãe (na verdade, é possível que Gendou tenha seduzido tanto a mãe quanto a filha para que servissem à Nerv). Gosta de gatos.

F0, H0, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM.

Vantagens: Genialidade, Patrono (Nerv), Perita (computação, engenharia, pode gastar 1 PM para só falhar se rolar 6); Ciência, Máquinas.

Desvantagens: Devoção (obedecer Gendou), Insana (distraída).

Gendou Ikari: Comandante da Nerv

Gendou Ikari parece um homem desprovido de emoções. Antes do Segundo Impacto casou-se com Yui Ikari, e após a morte da esposa tornou-se ainda mais frio e arredio. Não exibe nenhum sentimento pelo filho Shinji, mas demonstra grande preocupação e afinidade com Rei Ayanami: Gendou traz nas mãos queimaduras graves, recebidas quando salvou Rei de um acidente. Em

situações de combate suas decisões parecem proteger Rei, sem nunca favorecer o filho. Muitos pensam que essa devoção se deve à semelhança de Rei com a falecida esposa Yui, mas existe outra razão (secreta, é claro). Shinji inveja a atenção que Rei recebe de seu próprio pai.

Difícil saber o que se passa na mente de Gendou, mas é certo que ele tem seus próprios planos — que não envolvem necessariamente a salvação da humanidade. Muitas vezes ele age contra seus misteriosos superiores da Seele, organização secreta que comanda a Nerv. Gendou é um homem muito fácil de se odiar.

F0, H4, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Impostor (teste de qualquer perícia como se a possuísse, por 4 PMs), Patrono (Seele); Manipulação, ciências proibidas.

Desvantagens: Protegida Indefesa (Rei), Segredo.

Jogando em *Evangelion*

Não é preciso mudar muito as regras de *3D&T Alpha* para jogar *Evangelion* — o jogo foi feito justamente para esse tipo de coisa, vide alguns exemplos no próprio manual básico! Você não precisa de nada além do **Manual 3D&T Alpha Revisado**, disponível gratuitamente no site da Jambô. Algumas opções do **Manual do Defensor** são citadas, mas não são obrigatórias.

Personagens Jogadores

A boa notícia é que, como piloto de Eva, você recebe um monte de coisas sem pagar por elas: um Aliado (sua unidade Eva, descrita em mais detalhes adiante), Patrono (Nerv), a especialização Pilotagem (de Máquinas) e Aparência Inofensiva (*são* apenas adolescentes inofensivos, ora bolas!). A má notícia é que você não tem *nenhum* ponto para gastar. Afinal, você é um adolescente normal de 14 anos!

Como pode-se ver, fora de um Eva os personagens tem poder de combate quase nulo. Se quiser características um pouco mais altas, vantagens, outras especializações ou Perícias, você *pode* ter até –3 pontos em desvantagens.

Também são possíveis personagens jogadores não-pilotos. Estes começam com a pontuação Lutador (7 pontos, até –4 pontos em desvantagens), e em geral devem escolher a vantagem Patrono (Nerv). Vale notar que todos os personagens jogadores (e Evas...) recebem Munição Limitada, sem ganhar pontos por isso.

Vantagens permitidas: Aceleração, Adaptador, Aliado, Aparência Inofensiva, Arena, Boa Fama, Energia Extra, Genialidade, Impostor, Memória Expandida, Mestre, Parceiro, Perito, Riqueza, Técnica de Luta, Torcida, Vigoroso.

Desvantagens permitidas: Amnésia, Assombrado, Código de Honra, Deficiência Física, Devoção, Frágil, Fúria, Insano, Má Fama, Pacifista, Ponto Fraco, Procurado, Protegido Indefeso, Segredo.

Proibidas: todas as vantagens e desvantagens, únicas ou não, que não tenham sido citadas como permitidas, ou que sejam ligadas a magia.

Evas

Uma unidade Eva típica tem 20 pontos na escala Kiodai e as seguintes estatísticas:

F3, H0, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Mecha; Adaptador, Ataque Especial (Faca Progressiva, F; Cansativo, Dano Gigante, Penetrante, Perigoso, Poderoso), Ataque Múltiplo, Patrono (Nerv), Regeneração.

Desvantagens: Bateria (–2 pontos, veja a seguir), Inculto, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada.

Evas são mechas com pilotagem interna: eles protegem quem o estiver pilotando por dentro. Danos ao Eva, mesmo que ele esteja destruído, nunca são transmitidos ao piloto, exceto no caso de ataques diretos contra o Entry Plug (que tem Armadura 6).

O Ataque Especial dos Evas é o uso da Faca Progressiva, que custa 13 PMs para ser ativado. O Eva não pode fazer um movimento no mesmo turno em que ataca com a Faca (se já tiver feito um movimento, não pode usar esse ataque). O ataque recebe F+2, impõe A–2 contra o alvo em sua defesa, consegue um crítico com 5 ou 6 no dado e se acertar o crítico, triplica sua Força. Além de tudo

TESOUROS ANCESTRAIS

isso, a Faca Progressiva causa dano em escala Kami – o suficiente para causar dano real aos Anjos!

O Poder de Fogo dos Evas representa as armas a que eles tem acesso, como pistolas, rifles, canhões laser e até lança-foguetes. Infelizmente, todas essas armas são pouco efetivas contra os Anjos.

Para combates contra Anjos que tenham Poder de Fogo muito elevado, os Evas podem ser equipados com um tipo de escudo gigantesco que fornece Armadura Extra (PdF). Por ser muito desajeitado, é impossível usar o escudo e ativar a Faca Progressiva ao mesmo tempo.

As regras de Comando de Aliado mudam um pouco. Evas sem um piloto possuem H0 — não podem se mover sem um piloto no controle. Porém, a critério do mestre podem entrar no estado de fúria incontrolável, quando recebem H6 e podem agir por vontade própria.Ao contrário do normal, os pilotos não somam sua própria Habilidade à do Eva. Em vez disso devem fazer um teste da Taxa de Sincronização ao entrar no plug. O piloto joga 1d: o resultado será sua Habilidade efetiva quando pilota o Eva naquele momento, até um máximo de H6. Essa jogada sofre ajustes dependendo de certas condições, vantagens e desvantagens que o piloto tenha:

- Insano: –1
- Pilotando outro Eva que não o seu: –1
- Protegendo um Aliado, Mestre ou Parceiro: +2
- Protegendo um Protegido Indefeso: +3
- Seguindo uma Devoção: +1
- Sob efeito de Assombrado: –1
- Sob efeito de Fúria: –2
- Torcida (presente): +1
- Torcida (ausente): –1

Se qualquer destas situações surgir inesperadamente no meio da luta, o mestre pode pedir um novo teste da Taxa de Sincronização. Caso a Habilidade chegue a zero, o Eva não se move. Quando a Taxa de Sincronização do piloto é máxima (H6), o Eva desenvolve seu próprio AT Field, exatamente como um Anjo (veja mais adiante).

Quando um Eva sofre dano, o piloto sente dor mas não sofre o efeito do ferimento. Se a qualquer momento o Eva chegar a 0 PVs, no entanto, o piloto deve fazer um Teste de Morte — mesmo que o Eva regenere normalmente.

Evas tem uma Bateria interna caso estejam desconectados do cabo umbilical. Eles podem continuar agindo por 30 turnos — mas depois disso, são imediatamente "desligados", como na desvantagem Bateria, e só retornam se reconectados ou receberem uma nova carga. Evas *podem* entrar em fúria incontrolável mesmo "desligados"!

Os Anjos

Tipicamente — se é que é possível dizer que há um Anjo típico — são monstros em escala Kiodai, ou até mesmo Kami. Suas estatísticas variam entre F4-7, H1-4, R1-5, A3-6, PdF1-8. Costumam ter Regeneração e Voo. Alguns andam sobre pernas, outros poucos são Anfíbios. Cada um tem uma forma diferente de ataque. Além disso, graças ao AT Field, todos tem Armadura Extra (PdF) e Invulnerabilidade (PdF). Eles sofrem dano normal apenas por ataques baseados em Força.

Os Anjos podem possuir os poderes mais estranhos que o mestre puder encontrar no *Manual 3D&T Alpha*: alguns vistos na série tinham Área de Batalha, Possessão, Reflexão, Separação e até Aparência Inofensiva! Uma boa ideia é escolher uma ou mais magias que eles possam usar como habilidades naturais, apenas pagando os PMs, sem precisar de vantagens mágicas.

Unidades 09

Em certo momento, uma vez que todos os Anjos previstos tenham sido derrotados, os superiores de Gendou acreditam que ele tem poder demais — e resolvem destruir a Nerv. Para isso, além de um ataque massivo ao Geofront, eles pretendem utilizar outros nove Evas construídos em várias partes do mundo.

Eles tem quase as mesmas características dos Evas normais, mas não são tripulados e não precisam do cabo umbilical. Tem H4, a vantagem Voo e perdem a desvantagem Bateria. Regeneram 4 PVs por turno em vez do normal, e cada um está armado com uma Lança Longinus disfarçada (seus poderes só aparecem quando ela assume a forma verdadeira). Contra essas unidades, quando chegar o momento do ataque final, será bem difícil para a Nerv resistir.

A Lança Longinus

Esta enorme lança de ponta dupla foi recuperada na Antártida logo após o Segundo Impacto, e parece ter sido responsável pela derrota de Adão — ou assim se pensa. A arma ignora totalmente a Armadura de um Anjo ou Eva, usando Força para calcular a FA mesmo que seja arremessada. Além disso, enquanto está cravada no corpo do alvo, ela impede o funcionamento da Regeneração.

Existe uma única Lança Longinus nos subterrâneos do Geofront, enterrada no peito de Adão, impedindo que ele se regenere. Ela será removida e utilizada apenas em caso de extrema necessidade.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
PALADINO

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton. *A Anterioremente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no nosso canal no YouTube.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

PERSEGUIDOS POR PÉRFIDOS PIRATAS!

A Guilda do Macaco. Um grupo de aventureiros que se reuniram pela primeira vez no feudo de Karst, anos atrás, e ajudaram a desvendar uma conspiração política engendrada pelo reino de Yuden. Hoje são os defensores da recém independente nação de Svalas. E de todos os reinos livres. Lutam contra a ameaça dos puristas, exército de yudenianos fanáticos liderados por Von Krauser,O General Máximo,vilão que almeja esmagar todas a raças não-humanas sob sua bota!

São membros da formação atual da Guilda o impetuoso Lothar, o conde cavaleiro e possível herdeiro do trono; o insofismável Klunc, um humano de proporções gigantescas dividido entre sua personalidade de bárbaro primitivo e mago abençoado pela deusa da magia; o erudito Aeripharian, conhecido como "O professor élfico" e, é claro, o astuto e escorregadio Nargom, pirata que busca pelo navio que um dia pertenceu ao pai.

Nargom não precisará continuar procurando por muito tempo.

Episódio 66 – A volta do Prosciutto!

Numa taverna da cidade baixa de Kresta, os heróis lutavam para se defender de um grupo de aventureiros enviados ao seu encalço por Von Krauser. Graças ao surgimento repentino da forma primitiva e brutal de Klunc, os inimigos são vencidos, mas conseguem fugir.

Lothar, engajado numa luta contra o sistema magocrata local, consegue encontrar um herdeiro entre os refugiados da guerra contra os puristas. Alguém que possa clamar a cidade como seu domínio por direito de nascença, na intenção de implantar a monarquia em Wynlla e tornar o reino da magia, onde estão, em um reino de fato.

Porém, uma missão mais urgente se coloca diante do grupo. Eles estavam em rota para o continente sul em busca de um veículo mágico com o qual atravessar os céus e resgatar a Rainha-Imperatriz Shivara, enviada por inimigos a um mundo distante! Diante disso, Lothar auxilia a rebelião somente em seus estágios iniciais. Até que se torne de fato revolução. E então parte, junto aos outros, no navio de Nargom, Il Prosciutto Del Mare.

Antes de partir recebe de presente uma peça de xadrez da meio-dríade que havia conhecido na aventura anterior. Um cavalo.

Nargom decide levar o Prosciutto por uma rota mais rápida e ousada, atravessando o mar alto ao invés de

contornar a costa, mas sua ousadia tem preço. Em meio ao mar do Dragão-Rei surge O Caronte, navio que outrora pertenceu ao seu pai, o capitão Draco Mandíbula. Após a morte de Draco, o Caronte havia passado ao controle do pérfido assassino Espinha que, por sua vez, teve a carreira vilanesca encerrada por Nargom. O Caronte singra as ondas ao encalço do Prosciutto, armado com canhões e ostentando a bandeira dos puristas, com quem Espinha estava mancomunado. Como se não bastasse, um monstro marinho imenso com aspecto de peixe emerge de águas borbulhantes! Klunc imediatamente cresce e salta para as águas, lutando contra a fera.

Então, em meio a situação desesperadora, algo acontece. Porque a Guilda do Macaco não possui apenas desafetos no Mar do Dragão-Rei. Há velhas conhecidas que surgem das profundezas para auxiliá-los.

Sereias.

Episódio 67 – A ameaça do Caronte!

As sereias criam uma névoa mágica para que o Prosciutto consiga fugir do Caronte. Nargom, dotado de grande bom senso, leva seu navio para dentro da névoa e permanece seguro lá dentro. Mas os outros heróis fazem o mesmo? Não. Eles lutam!

Lothar ataca o Caronte com sua montaria mágica, Aeripharian auxilia lançando magias, transformado numa forma anfíbia que lembra um peixe.

E Klunc...

Klunc após lidar com a ameaça da criatura marinha começa a usar seu machado para abrir verdadeiros rombos no casco do navio. Os puristas tripulando o Caronte conseguem defendê-lo e chegam até mesmo a derrubar Aeripharian em combate, mas pouco podem fazer para aplacar os golpes de Klunc.

Quase a deriva, os marujos se mobilizam para tirar água do navio e fazer reparos, ficando impossibilitados de usar os canhões.

Com um dos seus feridos, a Guilda recua para dentro da névoa mágica e se junta a Nargom.

Para onde irão conduzi-los as sereias?

DAVIDE DI BENEDETTO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Acciraum
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antonio Mombrini
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Brnvsantos
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Rech
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Lopes Pólvora
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues

David De Andrade Nunes
David Torrini
Degor Souza Neto
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Henrique Moraes De Vasconcelos
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Raniere
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Benedito
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elton Veiga
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Eva Andrade
Evandro Silva
Everton Souza Melo
Ewerton Seixas
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Elias Reis Ritter
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Israel Santos Aleixo
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ja Ferreira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Soares
João Victor
João Vitor Monteiro Carvalho Da Costa
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalaires
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Laura Bosi
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Augusto Andrade Jacobs
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Giovannetti Palinkas
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Sarquis
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Marques De Oliveira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Calmon Neto
Luiz Cesar
Luiz Filipe Carvalho

Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Navalha
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Otávio Douglas
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Marques Feitosa
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bardini
Rafael Duarte Collaço
Rafael Duret
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Stabenow
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Avelino
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sanzi Acerbi
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Padua Marinho
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Araújo Dos Santos Ayçar
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Walace Fernandes
Washington Alencar
Weber Albuquerque Neiva Filho
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
William Ames
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado

Conselheiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Lima
Augusto Santos
Ayslan Melo
Benuel Farias
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Honorato De Oliveira
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Müller
Bruno Parolini
Bruno Ratkiewicz De Souza
Bruno Santos
Bruno Stoy Locatelli
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Coutinho
Caio Cruz
Calvin Semião
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos "Meio-Elfo" Netto
Carlos Augusto Mello Machado
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto P Barbosa
Carlos Roberto Passos Jr.
Celio Cecare
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cristian Boniolo
Cristiane Weber
Dahmer Duarte Maggion
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Niles
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Dimas Bentim Junior
Diogo Dns
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Ribeiro De Santana
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Evanor Libardoni Junior
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fábio "Corax" Lima

Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabrício De Lima Silva
Fabricio Maciel
Felipe Dal Molin
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Frank Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pellizzari
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gabriel Zuanetti
George Leonardo Da Costa Bezerra
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Lander
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Castro
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Icaro Guedes
Igor Lima
Igor Matheus
Igor Palmieri
Igor Tancredo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Joab Pimentel Maia Portugal
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Paulo Marques Costa
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonquiel Costa Barbosa Dos Santos
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jose Barbosa Santiago Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juan Campos Barezzi
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Krlos Edward
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bamonte
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Baesso
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Linki
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurélio Ferreira Vecki
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcos Henrique
Marcos Santos
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Jatzek
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Michael Capelletti
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natã Horst Pereira
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Iglesias
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Raffael Lima
Raoni Dias Romao
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo Branco
Ricardo Panetto
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Rogério Sousa
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Ronan Freitas
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Túlio Goes
Uelerson Canto
Vagner Abreu
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Veronica Warlock
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Adriano Ullmann Klein
Willian Viana Neves
Yanomami L. Marinho
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Marcel Melo Oliveira
Yuri Nóbrega

CURIOSIDADES DA GAZETA

Criada em 2005 na ancestral revista *DragonSlayer* nº4, a Gazeta do Reinado é um compilado de histórias e ganchos de aventuras no universo de *Tormenta*. Nela, atualizamos os eventos do cenário e mantemos os jogadores em sintonia com tudo o que está acontecendo agora no Reinado (e além).

Ao longo destes quase quinze anos, a Gazeta mudou, alterando inclusive a forma como chega até vocês: das páginas da *DragonSlayer* para um período on-line no site da Jambô Editora (cujas edições foram compiladas no gratuito Pergaminhos Ancestrais). E agora, seguimos com a união destes dois tipos de mídia, religiosamente presentes em nossa revista digital, a *Dragão Brasil*.

Uma das partes mais divertidas da Gazeta é que ela existe aqui e em Arton ao mesmo tempo. Seus heróis, assim como todos os outros habitantes daquele mundo, conhecem e leem as mesmas notícias. Eles ficam chocados e riem dos mesmos problemas. Descobrem os mesmos tesouros perdidos, novas masmorras e monstros desconhecidos. Bem, eles ainda podem usar a Gazeta para embrulhar peixe (ponto para os artonianos). Mas, em compensação, ela chega muito mais rápido para nós!

Há algum tempo, a Gazeta segue a cargo dos Goblins de Valkaria, um numeroso grupo de autores repórteres que trabalham nos bastidores, sendo escrita e compilada por **João Paulo "Moreau do Bode"** e **Marlon Teske "Armageddon"**. E coube aos dois editores goblins trazerem esta série de curiosidades organizadas de forma caótica como só goblins poderiam conceber!

Curiosidades Acerca da Produção, Manufatura e Distribuição da Gazeta!

- Sediada em Valkaria, a Gazeta do Reinado fica no andar superior de um açougue. O dono do estabelecimento odeia os goblins, que por sua vez também não vão com a cara do açougueiro. As disputas entre ambos são famosas.
- O desenvolvimento da Gazeta é dividido em três momentos. O primeiro, da ideia da chamada em si. O segundo, muito mais demorado, de pesquisa em material oficial, e o terceiro, da escrita propriamente dita.
- Em geral, somos livres para criar as notícias da Gazeta. É claro que não matamos regentes ou criamos novos NPCs superpoderosos sem consulta, mas nunca tivemos impedimentos relacionados ao conteúdo que escrevemos.
- Tudo o que algum visitante encontra ao se dirigir até a sede da Gazeta é uma saleta suja, com um goblin sentado à mesa e alguns pedaços de máquinas e tipos de impressão espalhados por toda parte. Nada ali indica que seja possível produzir um jornal num espaço tão pequeno.
- Muitas das notícias da Gazeta seguem certa ordem, formando eventos interligados. Algumas matérias em desenvolvimento só farão sentido para o cenário daqui há alguns meses.
- A identidade do primeiro editor da Gazeta foi mantida em sigilo por anos, uma precaução importante, haja visto que muitas das notícias envolvem não apenas a nobreza, como também alguns dos regentes, heróis e vilões mais importantes (e perigosos) de Arton.
- Gostamos muito de trazer o leitor para perto do conteúdo. Muitas das notícias foram inspiradas no que estava acontecendo de melhor (critério bem duvidoso e pessoal) no momento da escrita. Seja um livro, game, meme ou funk do MC BinLaden.
- Em geral, temos mais chamadas do que espaço na revista. Por isso, não é incomum que o Guilherme ou o Trevisan cortem matérias ou empurrem um gancho para a frente por algum motivo. Havia uma delas que era sempre recusada. Por meses nós tentamos, polindo o texto para passar pelo crivo dos editores e ela nunca avançava. No fim, descobrimos o motivo da recusa: aquele aspecto do cenário era parte do Flecha de Fogo, romance mais recente de **Leonel Caldela**!
- Em dado momento, em um ataque covarde, o editor Galtan Silversong foi morto dentro da sede do jornal. Preocupados com a própria segurança mas também decididos a não deixar o principal informativo do Reinado terminar sob ameaça, os goblins realizaram uma fuga através dos reinos durante vários meses.
- Não é incomum que a gente acerte na mosca atualizando algum detalhe do universo. Várias das nossas ideias também acabaram mudando alguns rumos da Guerra Artoniana (na stream oficial do cenário, a Guilda do Macaco). Alguns não saíram porque envolvem futuros lançamentos não anunciados. É sempre muito engraçado quando alguém das altas esferas desce aqui para o porão para falar com a gente sobre isso.
- Os personagens da Guilda do Macaco já visitaram nossos avatares goblinóides em Valkaria durante a stream, gerando uma bagunça. Só que, aqui no mundo real, a Gazeta daquele mês já estava fechada e nós tivemos que reescrever tudo de um dia para o outro! Nós, como os Goblins da Gazeta, já fomos usados como NPCs em algumas aventuras de jogadores de *Tormenta*. Gostamos muito quando marcam a gente.
- Supostamente, além da sede principal, existe uma segunda sede secreta, escondida em algum outro lugar do mundo. Neste lugar estaria a maior parte do maquinário pesado, e é onde o corpo principal de goblins trabalha ininterruptamente.
- Existe uma Gazeta Fake! Em um primeiro de abril, o site RPGista criou uma *Dragon Slayer* falsa completa. Por azar (ou sorte, já que Nimb nos abençoa), a revista foi descontinuada exatamente um número antes desta e a Gazeta #37 acabou contando como edição oficial na contagem de edições.
- Os informantes da Gazeta são inúmeros, espalhados por Arton. Boa parte deles são goblins, mas também há outros acima de qualquer suspeita, infiltrados em governos, guildas e milícias.
- Já produzimos algumas "Gazetas Especiais" em que todas as matérias são relacionadas ao mesmo tema. Uma dessas, a Gazeta #58, foi especial para nós. O desmoronamento na fronteira entre Deheon e Yuden que marcou o início da Guerra Artoniana foi anunciado naquela edição.
- Há edições que são especiais por outros motivos. Não é raro adicionar elementos das nossas mesas de jogo como conteúdo do cenário. E em um desses casos a notícia foi a capa da Gazeta! O primeiro avanço de Deheon contra Yuden na *Dragão Brasil* 135 foi encabeçado por uma de nossas personagens, na Gazeta #65.
- Em nome da notícia, a Gazeta movimenta um contingente enorme de pessoas e se tornou uma das principais fontes de aventuras (e fofocas) de Arton. Agora mesmo, o ouro recolhido através da venda dos periódicos está trocando de dono, movimentando um concorrido mercado de informações.
- Procuramos escrever ganchos para as três coalizões (Reinado, Império de Tauron e Liga Independente) a cada edição, variando os reinos. Assim, os jogadores podem avançar suas campanhas em vários lugares de Arton. Nem sempre isso é possível, por causa de assuntos mais importantes, como a Guerra Artoniana, mas a maioria das edições segue esse modelo.
- A Gazeta já foi base para um TCC, de autoria de **Otávio de Moraes Bezerra**. Que Tanna-Toh sempre o abençoe com conhecimento! Por conta disso, o presenteamos com o Prêmio Grifo de Prata na *Dragão Brasil* 134 (GdR #64)

Nosso obrigado a todos que já puxaram sua edição da Gazeta do bolso para movimentar o mundo em torno de suas aventuras. Contem conosco para mostrar o que Arton tem de melhor, uma notícia por vez.

OS GOBLINS DE VALKARIA
arte por JULIE ARAÚJO